Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 1/97

PC Games CD-ROM

DM 9,90 mit CD-ROM

Weiblicher Indiana Jones

Tomb Raider

Im Test: der neue Stern am Actionhimmel

Vom Kadett zum Captain

Starfleet Academy

Interplays Star Trek-Actionspiel: Konkurrenz für Wing Commander?

MIT CD-ROM

Die Nr. 1 – Das meistgekaufte PC-Spielemagazin

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV **VIRTUA COP**
Spielbar: kompletter Level aus Segas Action-Shooter

GRAND PRIX 2
Endlich fertig: die spielbare Demo zum Rennspiel des Jahres

REPORTAGE: SIERRA
Red Baron 2, Phantasmagoria 2

VIELE AKTUELLE DEMOS
FIFA Soccer 97, Schleichfahrt...

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM • SOUNDKARTE

Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

BM97: wie kam es zum größten Spieleskandal des Jahres? Reaktionen von Software 2000 und enttäuschten Kunden.

4 391278 209902 01

CD-ROM-INLAY FÜR VOLLVERSION

PC Games CD-ROM & Mag

Ausgabe 1/97

Vollversion: TURRICAN 2 The Final Fight

PC Games 1/97 TURRICAN 2: THE FINAL FIGHT - VOLLVERSION

TURRICAN 2
The Final Fight

EIN ACTIONKNÜLLER FÜR REAKTIONSSCHNELLE SPIELER.
Die Menschheit hat Werte wie Teamgeist, Erfahrung, Ehrgeiz, Freundschaft. Doch manchmal, wenn das Unbekannte ins Spiel kommt, ist man plötzlich allein - dann zählt nur noch eins: RACHE!

TURRICAN II ist ein Spiel, wie Sie es bisher nur von hochspezialisierten Spielekonsolen gewohnt sind: Superschnelle, exzellent gezeichnete Grafik gepaart mit einem abwechslungsreichen, ausgeklügelten Level-Design und einer exakten Steuerung, bieten ein Action- und Abenteuererlebnis der Sonderklasse!

Manchmal zählt im Leben nur noch eins: RACHE!

- 7 Megawaffen
- über 1500 (!) Screens
- versteckte Extras
- viele bildschirmgroße Endgegner
- einmaliger digitaler Soundtrack

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.
Telefon: 09 11/30 50 30.

TURRICAN 2: THE FINAL FIGHT - VOLLVERSION 1/97

CD-ROM-INLAY OHNE VOLLVERSION

PC Games CD-ROM & Mag

Ausgabe 1/97

Spielbare Demoversion!

Exklusiv: Virtua Cop

Crusader: No Regret

FIFA Soccer 97

F1GP2

Schleichfahrt

Jet Fighter 3

INHALT

DEMOS:

- Blood and Magic
- Blue Ice
- Crusader: No Regret
- Dactylus
- FIFA Soccer 97
- Formula One Grand Prix 2
- FX Fighter Turbo
- GEX
- Harpoon Classic 97
- Hyperblade
- Jet Fighter 3
- PGA Tour Golf 96
- Pro Pinball 200.000.000-Limit Demo
- Schleichfahrt - neue Demo
- Steel Panthers 2
- Virtua Cop
- Wetten daß?

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/30 50 30.

EXKLUSIV:

Virtua Cop

Steel Panthers 2

SPECIALS:

- Die PC Games Reportage: Sierra
- Der Direct Media-Katalog
- Elektronische Kleinanzeigen
- Tips und Tricks
- Command & Contact

BUGFIXES:

- Mechwarrior 2 V1.1
- Eurofighter 2000 - V2.04 deutsche Version
- Civilization V2.42
- Shattered Steel V1.03
- WC4 Windows 95-Update
- Der Planer 2 V1.04
- PC Games Cheat-Update 10/11-96

WHAT'S UP?

Durch den bevorstehenden Jahreswechsel ergibt sich die willkommene Gelegenheit, alte Zöpfe abzuschneiden und gleichzeitig mit guten Vorsätzen beschwingt in die nächste Saison zu starten. Dazu gehören u. a. Entscheidungen wie „Keine Tests von Software 2000-Spielen vor deren Veröffentlichung" oder „In der PC Games 2/97 gibt's ein neues Editorial-Gruppenfoto". Einige Neuerungen sind bereits jetzt Realität: Nach der Maßgabe „Nie mehr ein zerfetztes PC Games-Titelbild" hat eine auf Verpackungen spezialisierte Firma eigens für die Magazine des COMPUTEC-Verlags einen neuartigen Umschlag entwickelt, der mittlerweile sogar patentiert wurde. Diese Umstellung hat nicht nur praktische Gründe, sondern entlastet nebenbei auch unsere Umwelt - schließlich entfällt dadurch die bislang übliche Plastikhülle. Abschied nehmen heißt es hingegen für den berüchtigten „CD-Advantage", der sowohl seine Daseinsberechtigung als auch den Stammplatz in unserem Wertungskasten verloren hat. Begründung: kaum ein Titel, der noch ohne MB-vertilgende Video-Sequenzen oder Audio-Tracks auskommt. Und noch eine kleine, aber wirkungsvolle Maßnahme: Spiele, die nur einen äußerst geringen Prozentsatz der Leserschaft ansprechen, werden ab sofort auf einer Viertelseite abgehandelt. Darunter fallen beispielsweise Special Interest-Genres wie Football-/Baseball-Simulationen und Zusatz-CD-ROMs für wenig verbreitete Spiele. Erweiterungs-Disks für Bestseller wie C & C besprechen wir natürlich auch weiterhin in aller Ausführlichkeit. Sie werden bereits anhand dieser Ausgabe feststellen, daß dadurch mehr Platz für die Würdigung der wirklich „heißen" Spiele (Tomb Raider, Das Hexagon-Kartell, Down in the Dumps usw.) bleibt.

Das gesamte PC Games-Team wünscht Ihnen und Ihren Familien erholsame Weihnachtsfeiertage, einen „guten Rutsch" ins neue Jahr und ein erfolgreiches, gesundes 1997!

Hinweis zur PC GAMES Weihnachtsaktion (Ausgabe 12/96)

Aufgrund der Bugs in Bundesliga Manager '97 werden wir erst dann diese Prämie ausliefern, sobald uns eine annähernd fehlerfreie Version vorliegt. Nach Auskunft von Software 2000 dürfte dies in Kürze der Fall sein.

Zudem haben wir uns entschlossen, ab dieser Ausgabe anstelle von BM97 nun Command & Conquer RED ALERT als Prämie anzubieten. Leser, die im letzten Monat bereits eine andere Prämie bestellt haben, können diese allerdings nicht gegen C&C RED ALERT umtauschen, da die Auslieferung der bestellten Prämie bereits im vollem Gange ist. Wir bitten hier um Ihr Verständnis.

Noch eine Information an alle neuen Abonnenten: sofern Sie bis 8. Januar die nächste PC GAMES noch nicht per Post erhalten haben, beginnt Ihr Abonnement erst mit der Februar-Ausgabe. Holen Sie sich dann die Januar-Nummer noch über den Zeitschriftenhandel.

Foto: Michael Schraut

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

REVIEWS

TOMB RAIDER

Ein 3D-Actionspiel wie ein James-Bond-Film - spektakuläre Spezial-Effekte, atemberaubende Schauplätze und natürlich eine attraktive Frau. Im Fall von Tomb Raider übernimmt letztere sogar die Hauptrolle: Lara Croft, die weibliche Antwort auf alle männlichen Möchtegern-Helden, muß sich in gigantischen Labyrinthen behaupten, wobei diverses zähnefletschendes Getier noch die geringste Bedrohung darstellt. Das bislang aufwendigste Projekt aus dem Hause CORE Design entführt Sie in ein vor allem technisch höchst eindrucksvolles Abenteuer in SVGA, ergänzt durch eine präzise Steuerung und ein durchdachtes Leveldesign mit vielen Überraschungen. Ab Seite 64 erläutern wir in einem ausführlichen Testbericht, warum wir Tomb Raider zum Spiel des Monats gekürt haben.

64

TIPS & TRICKS

HARDWARE

COMPETITION

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games PLUS beinhaltet die Vollversion von Turrican und - in diesem Monat - alle weiteren Demos und Bugfixes/Updates der regulären CD-ROM.

Demos
Blood & Magic ■ Blue Ice ■ Crusader: No Regret ■ Dactylus ■ FIFA Soccer 97 ■ Grand Prix 2 ■ FX Fighter Turbo ■ Gex ■ Harpoon Classic 97 ■ Hyperblade ■ Jetfighter 3 ■ PGA Tour Golf 96 ■ Pro Pinball ■ Schleichfahrt (neue Demo) ■ Steel Panthers 2 ■ Virtua Cop ■ Wetten dass?

Bugfixes/Updates
Wing Commander 4 Windows 95-Update ■ Civilization 2 V 2.42 ■ Mechwarrior 2 V 1.1 ■ Shattered Steel V 1.03 ■ Der Planer V 1.04 ■ Eurofighter 2000 - V 2.04 (dt. Version) ■ PC Games Cheat-Update 10/11-96

Specials
Reportage: Sierra ■ Direct Media-Katalog ■ Elektronische Kleinanzeigen ■ Tips & Tricks ■ Command & Contact ■ PC Games Lesereinsendungen

150 FIFA SOCCER 97

EA Sports kann sich mal wieder nur selbst übertreffen: Seit mehreren Jahren beherrscht FIFA Soccer souverän das Genre der Fußballsimulationen und rangiert bei den Fans ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Ist da überhaupt noch eine Steigerung möglich? Sie erfahren es in unserem Review ab Seite 150.

88 DOWN IN THE DUMPS

Sie haben geglaubt, daß die Kelly Family bereits die drastischste Form familiären Zusammenlebens entwickelt hat? Sie irren! In Down in the Dumps lernen Sie die außerirdischen Blubs kennen, die es unfreiwilligerweise auf eine New Yorker Müllhalde verschlägt. Was sie dort erwartet, enthüllen wir in einem sechsseitigen Test.

82 M.A.X.

Was passiert eigentlich, wenn man ein rundenorientiertes Strategiespiel mit einer Echtzeit-Variante kreuzt? Und macht das Ergebnis überhaupt noch Spaß? Und ob es das tut: M.A.X. von Interplay bringt beide Welten auf raffinierte Weise unter einen Hut und verblüfft selbst Profis mit unglaublich cleveren Computergegnern.

Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel schreibt über den Tod des Schauspielers Jason Bernard

Jason Bernard, der Schauspieler, den Wing Commander-Fans als Captain Eisen kennen, ist tot. Im Alter von 58 Jahren erlag er am 18. Oktober in Burbank, Kalifornien einem Herzinfarkt. Bei meinen zahlreichen Berichterstattungen vom Wing Commander-Set, von Cast Parties und Premieren durfte ich den Menschen Jason Bernard auch privat kennenlernen. Über die vergangenen zwei Jahre entwickelte sich daraus eine freundschaftliche Beziehung. Eine so junge Branche wie die Games Industrie braucht in der Regel nur äußerst selten den Verlust eines Mitglieds zu beklagen. „Aber", so höre ich jetzt einige Leser sagen, „Jason Bernard war doch Schauspieler und daher kein richtiges Mitglied der Spieleszene." Weit gefehlt! Seit seiner Mitarbeit an **Wing Commander 3** war Jason **einer der größten Fürsprecher** unseres Hobbys. Unermüdlich betonte er in Interviews, daß im interaktiven Film die Zukunft Hollywoods liege. Jason freute sich bereits sehr darauf, seine Rolle als Captain Eisen in Wing Commander 5 weiter auszubauen. Um die zahlreichen Leistungen von Jason Bernard in **beruflicher und auch in sozialer Hinsicht** aufzuzählen, fehlt hier leider der Platz. Stellvertretend seien nur seine Rollen in den Filmen „War Games" oder „No Way out" sowie sein Engagement in der **Jugendarbeit** und der Verhinderung von Gang-Gewalt genannt.

Unvergessen bleibt Jason Bernard in der Rolle des Captain Eisen in Wing Commander.

Activision goes DVD

Unternehmen setzt auf neuen Standard

Das neue CD-ROM-Format DVD stößt bei Spieleherstellern auf hohe Akzeptanz. Activision gab auf der amerikanischen Hardware-Messe COMDEX bekannt, daß schon im nächsten Jahr **spezielle Versionen** von **Spycraft: The Great Game** und **Muppet Treasure Island** auf den Markt kommen werden. Die Videosequenzen beider Spiele werden deshalb überarbeitet und mit dem neuen Soundstandard AC-3 (von Dolby) versehen. Muppet Treasure Island bekommt außerdem MPEG-Filme.

Star Trek: First Contact

Lizenzrechte jetzt bei MicroProse

MicroProse hat sich endgültig die Lizenzrechte für Star Trek: First Contact sichern können. Die Crew der Enterprise unter Captain Picard kommt in diesem Film erstmals in direkten Kontakt mit dem **Borg-Kollektiv**. Das Spiel wird als 3D-Action-Strategie-Mischung präsentiert und soll sich gänzlich an Bord der Enterprise 1701E abspielen. Die Borg haben von der **Enterprise** Besitz ergriffen, und die Aufgabe des Spielers besteht darin, die ungebetenen Gäste auszuschalten. Am Ende erwartet Sie zur Belohnung eine Begegnung mit der bösen **Königin der Borg** persönlich.

MICRO PROSE

Viacom New Media

Hauptsitz in NewJork geschlossen

VIACOM newmedia

Virgin Interactive übernimmt mit sofortiger Wirkung Vertrieb und Marketing für alle Viacom New Media-Produkte. Beide Unternehmen gehören der **gleichen Unternehmensgruppe** an. Der Hauptsitz von Viacom New Media in New York wurde geschlossen. Die lapidare Begründung der Geschäftsleitung: Viacom New Media macht kein Geld. Die Wahrheit: Viacom New Media wollte beweisen, daß langjährige Erfahrung im Filmgeschäft auf die Spielebranche übertragbar ist. Es dauerte **vier Jahre**, bis man herausfand, daß Software-Entwicklung in die Hände erfahrener Softwarefirmen gehört.

The Tone Rebellion

Logischer Schritt

The Tone Rebellion lautet der Titel des nächsten (und damit zweiten) Spiels von Logic Factory, den Machern von Ascendancy. Es handelt sich um ein Echtzeit-Strategiespiel in einer Fantasy-Umgebung, die aus siebzehn durch magische Portale miteinander verbundenen Inseln besteht. Der Begriff Tone bezieht sich auf eine magische Substanz, die nur in dieser Inselwelt vorkommt. Der Spieler lenkt die Geschicke der Floaters im Kampf gegen den ultimativen Bösewicht Leviathan. Im Multiplayer-Modus liegt das Schwergewicht in der Kooperation der Teilnehmer im gemeinsamen Kampf gegen das Monster und nicht - wie üblich - in der gegenseitigen Zerstörung.

Action-Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne schreibt über realistische Sportspiele

Wie **realistisch** sollte ein **Sportspiel** sein? Diese Frage kann man zwar mit einem lapidaren „so realistisch wie möglich" abhandeln, wenn man sich allerdings eingehend mit diesem Thema beschäftigt, stößt man unwillkürlich auf **Probleme.** Keine Frage, in puncto Bewegungs- und Spielabläufe sollte eine Sportsimulation der Wirklichkeit möglichst **lebensecht** nachempfunden sein: da man das Geschehen auf dem Rasen, auf dem Eis oder in der Halle besser nachvollziehen kann, fällt auch die **Identifikation** mit den Akteuren leichter, und der **Spielspaß** ist entsprechend hoch. Der Grund für die Aufregung ist zum größten Teil das **Ergebnis** am Ende einer Partie. Gewinnt man bei einem Fußballspiel mit 6:5 oder schießt man beim Eishockey 80 bis 90 mal aufs Tor, so kann in dieser Beziehung **kaum** von **Realitätsnähe** die Rede sein. Ein ärgerlicher Fauxpas des Herstellers, der zumindest einen faden Beigeschmack hinterläßt, aber: ob das den Spielspaß effektiv beeinträchtigt, ist mehr als fraglich. Als **Fußballfan** ist man doch an Toren interessiert, oder? Um es einmal überspitzt auszudrücken. Wenn man ins Gottlieb-Daimler-Stadion geht, ist man doch auch nicht enttäuscht, wenn das magische Dreieck Balakov, Elber und Bobic einen Gegner nach allen Regeln der Kunst abfertigt, sondern freut sich über die hohe Anzahl der gefallenen Tore. Ganz im Gegenteil, endet ein Spiel 0:0, geht man eigentlich auf die Barrikaden und schwört, so bald nicht mehr 20 Mark für ein Ticket hinzulegen. Was würde eigentlich passieren, wenn **Fußballspiele am Computer** ständig 0:0 oder 1:1 ausgehen? Man würde wahrscheinlich frustriert das Joypad in die Ecke feuern!

Project Paradise

Action-Adventure aus Aachen

Ikarion Software (Hattrick!, Battle Race) arbeitet weiterhin an der Fertigstellung von Project Paradise, noch im Dezember soll es auf den Markt kommen. Das November 1994 zum ersten Mal vorgestellte **Actionspiel** beinhaltet nun sehr viel mehr **Adventure- und Strategie-Elemente** und wird dadurch für eine breitere Zielgruppe interessant.
Außerdem wurde an der Grafik kräftig gefeilt: die hochauflösende Landschaft scrollt äußerst flüssig, und die gewaltigen Explosionen machen den Bildschirm zu einem spektakulären Feuer-Inferno. Zur Story: die Weltordnung ist aus den Fugen geraten. Tödliche Technologien und schwarze Magie prallen aufeinander und stürzen die Menschheit in Chaos und Zerstörung. Die größte Gefahr geht jedoch vom „Project Paradise" aus - einem Plan, der den ganzen Planeten vernichten kann. Sie übernehmen ein kleines, aber kampferprobtes Team aus Spezialisten, um die endgültige Apokalypse noch einmal abzuwenden.

Mischung aus Action, Strategie und Adventure: mit Project Paradise liefert Ikarion einen interessanten Genre-Mix ab.

Pro Pinball 2

Timeshock ist der Nachfolger zu The Web

Wie schon beim Release des ersten Teils (The Web) angekündigt, erscheint im Frühjahr 1997 Pro Pinball: Timeshock. Vor allem die **Spielfeldanimationen** und **Spezialeffekte** werden für den Nachfolger verbessert, aber auch Hintergrundmusik und Soundsamples werden noch einmal kräftig aufgebohrt. Am Grafikstil wird sich allerdings nichts ändern: es handelt sich wieder um exzellent gerenderte Objekte, wobei diesmal kleine Gimmicks wie das Abprallen der Kugel von der Scheibe noch besser visualisiert werden sollen.

Hier sehen Sie, wie eine LCD-Sequenz entsteht: links das Original, rechts bearbeitet.

UEFA Champions League

Offizielles Fußballspiel wird von Krisalis produziert

Im Auftrag von Philips Media entwickelt das englische Softwarehaus Krisalis UEFA Champions League 1996/97. Das Spiel entsteht in enger Zusammenarbeit mit der UEFA, damit die **Richtlinien**, die für die **Fernsehübertragungen** gelten, auch am PC eingehalten werden. Man kann also davon ausgehen, daß alle 16 Mannschaften inklusive Spieler realistisch in das Spiel integriert werden. In puncto Grafik achtet Krisalis ebenfalls auf Details: die Kicker wurden mit Hilfe von **„Motion Capturing"** animiert, lebensechte Bewegungsabläufe sollten also kein Problem darstellen. Erscheinen soll das Spiel im Frühjahr 1997.

Bei UEFA Champions League 1996/97 wurden die Kicker per „Motion Capturing" animiert.

PC Games Classics on CD

Wer auf der Suche nach einem spannenden Actionspiel für die Weihnachtszeit ist, sollte mal einen Blick auf die komplette **X-Wing-Kollektion** (inkl. der Zusatzdisks Imperial Pursuit und B-Wing) werfen. Wenn Ihnen der Sinn hingegen eher nach einem weniger anspruchsvollen, aber genauso unterhaltenden Shoot \`em Up steht, könnte **The Hive** von Trimark Interactive die richtige Wahl sein.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis schreibt über eine Reformbewegung bei Adventures

Ob es eine Order der neuen Firmenleitung war oder einfach nur eine **gute Spürnase**? Ganz egal. Adventure-Pionier Sierra plant, zwei seiner beliebtesten Spieleserien von Grund auf zu reformieren. Statt noch detaillierterer 2D-Hintergründe und noch putzigerer Charakter-Animationen werden King´s Quest 8 und Quest for Glory 5 **frei begehbare 3D-Welten** und **polygonbasierte Charaktere** enthalten. Das Beste kommt erst noch: beide Spiele werden als Weltpremiere auch über eine Internet-Option verfügen. Was man sich darunter vorzustellen hat, konnte unser US-Korrespondent Krichel leider auch nicht so genau in Erfahrung bringen. Ich gehe allerdings davon aus, daß sich diese **Multiplayer-Option** nicht auf die Storylines der beiden Titel bezieht. Vielleicht trifft man sich dort - analog zum Online-Rollenspiel Meridian 59 - in Gilden und Wirtshäusern, um Erfahrungen auszutauschen und einfach ein bißchen zu plaudern. Andererseits wäre eine **eigenständige Multiplayer-Handlung** als Zugabe zur normalen Story durchaus denkbar. Wie es auch kommt, ich freue mich jedenfalls schon jetzt über diese neue Generation von Abenteuer-Spielen - zumal sie auch noch von der renommiertesten Adventure-Schmiede überhaupt kommt. Vielleicht gewinnt das zweitälteste Spiele-Genre durch solcherlei Anstöße ja wieder neue Anhänger. Momentan sieht es nämlich so aus, als würde dieses Genre endgültig vor die Hunde gehen. Uns macht es ehrlich gesagt auch immer weniger Spaß, ständig dieselben alten Rätsel zu knacken und irgendwelche Gegenstände von Location A nach Location B zu tragen. Eine **Renaissance,** wie Sierra sie plant, könnte die Rettung von König Graham, Guybrush & Co sein.

Riven - The Sequel to Myst

Broderbund arbeitet mit Feuereifer an Myst 2

Bei keinem anderen Spiel spalten sich die Lager so sehr wie bei Myst. Auch wenn das Grafik-Adventure von manchen Hardcore-Spielern als **der langweiligste Interaktive Film der Welt** abgestempelt wurde, konnten trotzdem **über zwei Millionen Exemplare** davon abgesetzt werden. Hersteller Broderbund Software schätzt die Verkaufschancen für einen zweiten Teil deswegen zu Recht als grandios ein. Nach dem momentanen Stand der Programmierung wird es schon **Mitte 1997** soweit sein. Laut Angaben der Entwickler wird uns dann ein wirklich dickes Ding erwarten. Zitat: „In Riven fließen **fünfmal** soviel Manpower, das **zehnfache** Budget und **500 mal** mehr Computerpower als in Myst ein".

Schöne Grafik - aber was steckt diesmal dahinter? Im Sommer 97 wissen wir, ob sich der hohe Aufwand für Myst 2 gelohnt hat.

Pro Familia

Pink Panthers gefährliche Mission

Paulchen Panther auf heißer Spur! In dem Adventure von Ravensburger geht es gewaltfrei zu.

An Kinder zwischen acht und 99 Jahren richtet sich ein Grafik-Adventure von Ravensburger Interactive. Als Star des **familientauglichen Agenten-Krimis** wählte man die Zeichentrickfigur Paulchen Panther. Schräges Spielziel ist es, eine Horde von elfjährigen Nasenbohrern in einem Feriencamp zu betreuen. Was diese Aufgabe besonders heikel macht, ist, daß es sich dabei um die Sprößlinge weltberühmter Politiker. Die Stimmung im Lager - und damit auch **der Weltfrieden** - ist in Gefahr, falls einem der Kids etwas zustoßen sollte. In **typischer Adventure-Manier** steuert man den rosaroten Panther durch zahlreiche Abenteuer, die nur durch Hilfsbereitschaft und Kenntnisse fremder Landessitten zu bewältigen sind. Streng nach der Produktphilosophie des Brettspieleherstellers geht es natürlich **absolut gewaltfrei** ab. Das Windows-Spiel steht zu einem Preis von 89,- Mark in den Läden.

Operation: Hurricane

Eine windige Sache

Wenige Monate nach dem Kinoerfolg des Tornado-Films Twister bringt Egmont Interactive ein zum Thema passendes Grafik-Adventure. In Operation: Hurricane ist der Spieler Mitglied einer Hi-Tech-Spezialeinheit, die sich der **Bekämpfung gefährlicher Wirbelstürme** verschrieben hat. Futuristischer Gegenspieler des „Team X-Treme" ist ein sogenannter Weatherman, der durch gemeine Anschläge die Polkappen zum Schmelzen bringt, um damit den gesamten Klimahaushalt auf den Kopf zu stellen. Mit Fullscreen-Videosequenzen, **360°-Panoramabildern** und kniffligen Rätseln wendet sich der Hersteller nicht nur an Hobby-Meteorologen, sondern auch an normale Adventure-Freaks. Eine Datenbank mit **umfangreichem Info-Material** zum Thema Wetter und Klima soll Interessierten einen Einblick in das Wissensgebiet verschaffen. Operation: Hurricane ist seit November im Handel erhältlich.

Seit Twister ein bekanntes Bild. Zwei Tornados fegen über ein Wohngebiet und richten verheerende Schäden an.

PC Games Classics on CD

Weihnachtszeit - Geschenkezeit! Und wenn man nicht ganz soviel Geld dafür ausgeben muß, ist das um so besser. Falls Sie noch auf der Suche nach einem Präsent für computerbegeisterte Freunde oder Verwandte sind, könnten Sie bei den **PC Games Classics on CD** fündig werden. Für Adventure-Fans empfehlen wir den Kauf von **Vollgas**, das in puncto Comicgrafik immer noch ungeschlagen ist. Wer´s lieber lustig mag, sollte die 93%-Knüller **Sam & Max** und **Day of the Tentacle** ins Auge fassen.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen

Harald Wagner freut sich über die deutsche Software-Industrie

Es ist noch nicht lange her, da konnten wir uns über eine **unüberblickbare Masse an Wirtschaftssimulationen** deutscher Herkunft erfreuen. Ob man nun Wein anbauen, einer Sippe oder einem Volk zu Wohlstand und Macht verhelfen oder eine darniederliegende Spedition in ein blühendes Unternehmen verwandeln wollte, jedem Betriebswirt wurde ein entsprechendes Programm geboten. War man allerdings eher von **Autorennspielen, Flugsimulationen** oder anderen Spielegenres fasziniert, so mußte man sich **jenseits der Grenzen** umsehen. Anscheinend wußte man nur in England, USA oder Frankreich über die Programmierung bewegter Grafiken und über das physikalische Verhalten von Flug- und Fahrzeugen Bescheid. Doch anscheinend ist damit Schluß: mit **Schleichfahrt** konnte Blue Byte letzten Monat beweisen, daß man dort mehr von Software versteht als für „Die Total Verrückte Rally" nötig war. Die Grafik-Engine kann sich durchaus **mit den besten Engines** aus dem Hause Origin oder Bullfrog **messen**, auch spielerisch gibt es nichts auszusetzen. In diesem Monat zeugt Ascarons **Hexagon-Kartell** davon, daß es nur eines einzigen engagierten Physikstudenten bedarf, um eine Hubschrauber-Simulation realistisch umzusetzen. Ein Fluglehrer der Luftwaffe gibt Ratschläge zu den einzelnen Missionen, und ein Programmierteam mittlerer Größe sorgt dafür, daß die Grafik und die Geschwindigkeit der Simulation dem **internationalen Standard eine Nasenlänge voraus** ist. Und nächsten Monat wird Magic Bytes mit **Have A NICE Day** zeigen, daß man auch im Rennspielgenre der Konkurrenz nicht unbedingt hinterherhinken muß.

Harpoon Classic 97

Neuauflage des Strategieklassikers noch im November im Handel

Bereits 1989 kam Harpoon auf den Markt, eine der mittlerweile bekanntesten **Marine-Simulationen**. Durch eine Windows-Oberfläche, neue Terraingrafiken und **50 neue Missionen** konnte das Spiel derart aufgewertet werden, daß es kaum noch etwas mit seinem Vorgänger gemein hat. Über **Internet** kann man nun gegen Strategen beliebiger Herkunft antreten, und durch den **integrierten Missions-Editor** ist man nicht auf die vorgefertigten 250 authentischen Missionen angewiesen. Zehn Stunden **kostenloser Onlinezeit** werden in Form eines AOL-Probeaccounts mitgeliefert.

Die neue Oberfläche vereinfacht das Spielen. Gerade in Schlachten ist man dafür dankbar.

Internet Gaming Zone

Server für DirectPlay-Spiele eröffnet

Ein kleiner Chat und zwölf Startslots genügen, um Turniere zu eröffnen. Ein Minimum an Englischkenntnissen sowie Windows 95 wird ebenfalls benötigt.

Als Microsoft vor einigen Monaten die Internet Gaming Zone kaufte, dürfte so mancher verwundert seinen Kopf geschüttelt haben. Spiele wie Hearts, Bridge oder Reversi passen nicht unbedingt in das Sortiment des Softwareriesen - selbst im Online-Format! Nun zeigt sich, was Bill Gates wirklich mit dem Webserver **http://www.zone.com** vorhat: **Spiele mit DirectPlay** (vor allem die neuesten Microsoft-Titel) haben nun hier ein **Forum**, in dem sich **Spieler aus aller Welt** treffen und bequem **miteinander spielen** können. Im Augenblick finden sich Spieleplattformen für Hellbender, Close Combat und Monster Truck Madness, weitere Spiele sind in Vorbereitung.

Test Drive: Off-Road

Accolade reaktiviert erfolgreichen Spieletitel

Der legendäre Spieletitel Test Drive, von Spielern längst totgeglaubt, erfährt ein **Comeback**. Mit dem Untertitel Off-Road wird Accolade im Winter 1997 wieder zu Testfahrten einladen. Im **offenen Gelände** sowie auf unebenen Pisten lossen sich die Extremjeeps **Hummer, Land Rover Defender 90, Jeep Wrangler CJ6 und Chevy Z71** auf Herz und Nieren prüfen. Ob es sich wie bisher um ein Rennspiel handelt oder in erster Linie geschicktes Fahren im Gelände gefragt ist, war zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht zu erfahren - die bisher übliche Radarüberwachung der Strecken dürfte jedenfalls wegfallen.

Kaum ein Spiel fand so viele Anhänger wie das über zehn Jahre alte Test Drive, das erst mit Bleifuß einen würdigen Nachfolger fand.

Classics

Damit der Weihnachtsmann nicht allzulange suchen muß, finden Sie hier die aktuellen Titel der PC Games Classics-Reihe aus den Bereichen Simulation und Rennspiel.

Fatal Racing

Mit 16 Strecken, die trotz der herausragenden Grafik keinen High-End-Rechner benötigen, gehört das multiplayerfähige Fatal Racing zu den gelungenen Vertretern des Genres.

Flight Unlimited

Wer lieber mit einer Cessna über photorealistische Landschaften schwebt als einen Militärjet zu steuern, dürfte mit Flight Unlimited glücklich werden - inlusive Kunstflugschulung!

Armored Fist

Diese strategisch anspruchsvolle Panzersimulation gibt Ihnen Befehlsgewalt über eine Truppe von M1-Panzern. Zahlreiche Missionen fordern das taktische Vermögen über lange Zeit.

Die große PC GAMES Weihnachtsaktion

PC GAMES ABO

PC GAMES - das führende PC-Spielemagazin - im Abo:
Das sind: geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen sowie Exklusivreportagen aus USA und tolle Specials. Wir testen für Sie, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag. Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk. **Bitte beachten: Das abgeschlossene Abo gilt mindestens ein Jahr und kann mit einer Frist von 6 Wochen zum Ablauf gekündigt werden; ansonsten verlängert es sich jeweils um ein weiteres Jahr. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!**
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

ohne Zuzahlung

FIFA SOCCER 97

Paß, Schuß, Tor! EA Sports entführt Sie in die dritte Dimension. Ein neues Motion-Capture-Verfahren ermöglicht eine realistische Darstellung der Kicker in nie gekannter Qualität. Kopfbälle, Fallrückzieher, Lattenschüsse, spektakuläre Torszenen, alles ist dabei, und Sie spielen mittendrin. - Dolby Surround - Modem-, Netzwerkspiel - 12 internationale Ligen - Neue SVGA-Engine mit 3D-Spielern; Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1091; Zuzahlung: keine!**

ohne Zuzahlung

PRIVATEER 2

Lasergewitter! Origin fliegt wieder, und die Geschichte des Freibeuters geht weiter. 3,5 Millionen Dollar verschlang die Filmproduktion mit Hollywood-Stars wie Christopher Walken und Jürgen Prochnow. Im Mittelpunkt aber stehen harte Weltraumaction und überlegter Güterhandel. - 18 verschiedene Raumschiffe - Schnelle SVGA 3D-Engine - Drei Stunden Videofilm - 150 Missionen - Echtes Wing Commander-Feeling. Voraussetzung: Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1092; Zuzahlung: keine!**

ohne Zuzahlung

DIABLO

Rollenspiel und Action! Blizzards Echtzeit-Spektakel entführt Sie in eine Welt voller Mythen und Monster. In den teuflischen Tiefen unzähliger Dungeons entwickeln Sie Ihren Recken zu einem gewaltigen Kämpfer. Treten Sie gegen intelligente Monster und den Belzebub selbst an. - Fantastische Licht- und Transparent-Effekte - Durchdachte Steuerung - Zufallsgenerierte Dungeons - 300 schaurige Monster - 30 unheimliche Zaubersprüche. Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM **Komplett in Deutsch! Artikelnummer: 1093; Zuzahlung: keine!**

ohne Zuzahlung

COMMAND & CONQUER 2

Alarmstufe Rot! Der langerwartete Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels der Westwood Studios ist thematisch der Vorgänger: In der Mitte des 20. Jahrhunderts legen russische und alliierte Auseinandersetzungen den Grundstein für die Entstehung der GDI- und NOD-Kriege. 2 x 20 Missionen, über 30 neue Einheiten und Gebäude, vierfach vergrößerte Landkarten, SVGA, Internet- und Netzwerkoption für bis zu 8 Spieler und Editor für Multiplayer-Landkarten; Voraussetzung: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM. **Komplett in Deutsch. Artikelnummer: 1097; Zuzahlung: keine!**

WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder fühlt mit Ihnen

Ich habe nicht mitgezählt, wie viele hundert Leser mir in den letzten Wochen ihr Leid mit dem **Bundesliga Manager 97** geklagt haben. Darunter viele absolute Fans, die sich monatelang auf dieses Programm gefreut hatten und dann so sehr enttäuscht wurden. Die sich über die Informationspolitik von Software 2000 beschwerten. Und die sich nicht erklären konnten, wie eine Redaktion ein Programm empfehlen kann, das vor Fehlern nur so strotzt. **Alle, die sich den BM 97 gekauft haben, sollen wissen: Wir lassen Sie nicht im Regen stehen!** Obwohl die Schuld eindeutig bei Software 2000 liegt, fühlen wir uns natürlich denjenigen gegenüber verpflichtet, die sich auf das Votum von PC Games verlassen haben. Nachdem etliche Leser beim Hersteller mit ihren Anfragen zumindest anfangs gegen eine Mauer gerannt sind, waren wir Redakteure bisweilen auch als Seelsorger und Psychologen gefragt. Kollege Rosshirt und ich standen den Bug-Geplagten am Telefon und via e-Mail fast pausenlos Rede und Antwort. Da wurde erklärt und beruhigt, geund vertröstet (nämlich auf den Bugfix), geduldig zugehört und sachlich richtiggestellt. **Bei dieser Gelegenheit möchten wir uns für die aktive Mithilfe (z. B. Bug-Protokolle) und das dadurch bekundete Vertrauen bedanken.** Schließlich haben Sie damit als mündige Verbraucher dazu beigetragen, daß die ursprüngliche Verschleierungs-Taktik von Software 2000 nicht aufgegangen ist. Resultat: In dieser Ausgabe erfahren Hunderttausende die Hintergründe dieses bislang einzigartigen Vorfalls. **Was auch immer passieren mag: Sie können von uns ehrliche, verläßliche Kaufempfehlungen erwarten.** Und falls dies - noch dazu ohne unser Verschulden - nicht der Fall sein sollte, schrecken wir auch nicht davor zurück, den vereinzelt geäußerten Vorwurf der Nachlässigkeit in größerem Umfang zu entkräften.

Demonworld

Phantastisches von Ikarion

Das aufwendige **Fantasy-Strategiespiel** entsteht derzeit im Auftrag von Ikarion. Als Anführer eines schlagkräftigen Heeres ziehen Sie gegen die furchterregenden Kreaturen des gar fürchterlichen Isthak in die Schlacht. Zu den Highlights gehören **200 SVGA-Figuren,** die bis ins kleinste Detail animiert wurden, über **45 Missionen** und diverse **Multiplayer-Modi.** Der Release des **Windows 95-Only-Spiels** ist für das erste Quartal 1997 geplant.

Sieht aus wie ein Diablo-Dungeon, ist aber eines der finsteren Verliese von Demonworld.

Anstoß 2

Auftakt für die nächste Saison

Ascaron (ehemals: Ascon) sammelt derzeit Ideen für eine **Fortsetzung von Anstoß!** Wenn Sie mit konkreten Anregungen an der Realisierung des **für 1997 geplanten Fußballmanagers** teilhaben möchten, schreiben Sie einfach an: Ascaron, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh. Die Mannschaft um Firmenchef Holger Flöttmann freut sich auf Ihre Vorschläge!

Einer der stärksten Fußballmanager geht im nächsten Jahr in die Verlängerung: Anstoß 2 ist in Planung.

Hattrick! Wins

Rubenbauer spricht für Hattrick! Wins

Nach Kerner, Wontorra, Reif und Poschmann hat der nächste TV-Sportreporter den PC-Spielebereich als Einnahmequelle entdeckt: **Ikarion** gab vor kurzem die Verpflichtung von „Gaudimax" **Gerd Rubenbauer** bekannt, der die **Kommentierung der 3D-Sequenzen** beim Fußballmanager **Hattrick! Wins** übernimmt. Bleibt zu hoffen, daß seine Sprüche nicht ganz so einfallslos und schnarchnasig rüberkommen wie die Erläuterungen von BM 97-Sprecher Helmut Schulte. Wenn die Aachener den Terminplan einhalten, können wir in der **Ausgabe 2/97 mit einem ersten Preview** von Hattrick! Wins dienen.

Tausche DFB-Lizenz gegen Bug-Freiheit: Hattrick! Wins kommt!

DSF-Fußballmanager

Sierra kooperiert mit TV-Sender DSF

Mit dem selbstbewußten Sprüchlein „Mehr kann keine Fußballmanager-Simulation bieten" kündigt Sierra den **DSF-Fußballmanager** (die deutsche Version des Ultimate Soccer Manager 2) an, der aller Voraussicht nach Anfang 1997 auf den Markt kommt. Sponsoring, Merchandising, Werbung, Aufstellung, Taktik uvm. bestimmen Ihren Alltag als **Leiter eines Bundesliga-Vereins.** Besonderheiten: 3D-Spielszenen in SVGA und eine Mehrspieler-Option für bis zu acht Spieler.

Der britische „Ultimate Soccer Manager 2" mutiert hierzulande zum DSF-Fußballmanager - bei unveränderten Features.

PC Games Classics on CD

Überall, wo es PC-Spiele gibt, finden Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch die Titel der **PC Games Classics on CD.** Wenn Sie noch ein **hochqualitatives,** aber **preisgünstiges Weihnachtsgeschenk** für PC-Strategen und -Manager suchen, empfehlen wir Ihnen in diesem Monat drei Klassiker ihres Genres: Sir-Techs kultiges **Jagged Alliance,** den **ran Trainer 2** von Greenwood Entertainment und **Ascendancy,** das vielbeachtete Debüt der Logic Factory.

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger hat eine Mailingliste unterschrieben.

Wer kennt das nicht? Man vertieft sich in ein Spiel und hat **Fragen, welche die Hotline unmöglich beantworten kann**. In einem Rollenspiel beispielsweise entwickelt man seinen Rollenspielcharakter und versucht sich an den ersten größeren Aufgaben. Mit der Zeit stellen sich jedoch Fragen, die auch die zahlreichen NPCs nicht beseitigen können: wo gibt es die besten Waffen? Hat jemand einen neuen Zauberspruch erfunden? Wo befindet sich ein ertragreicher Dungeon? Das Netz der Netze bietet **auf alle Fragen eine Antwort**, und so hat sich schon längst die Spielergemeinde zusammengefunden und tauscht Fragen und Tips aus. Besonders effektiv sind sogenannte **Mailinglisten**: Jemand stellt eine Frage, darauf gibt es eine Handvoll Antworten und diese wiederum ziehen weitere Mails nach sich. Jeder, der an der Mailingliste teilnimmt, bekommt sämtliche Mails, die zu diesem Thema geschrieben werden. Die ersten zehn oder zwanzig Mails sind sicherlich noch interessant, doch bald werden **neue Informationen immer seltener**. In der Hoffnung, die eine oder andere Info-Perle noch zu finden, meldet man sich nicht ab und gibt der Mailingliste noch ein Wochenende Zeit. Am Montag kommt dann das böse Erwachen: knapp 700 Mails warten verheißungsvoll im Posteingang, knapp ein MegaByte Text. Komplett löschen geht nicht, es könnten ja private Mails dabei sein. Also: **lesen, lesen, lesen** und nie mehr einer Mailingliste beitreten. Übrigens: eine gute Mailingliste gibt es bei Majordomo@ods.com...

Käpt'n Blaubär

Alles im Lot auf'm Boot

Von Ravensburger stammen die zwei Käpt'n Blaubär-Titel Volle Ladung und Adventskalender. **In Volle Ladung** muß man diverse Güter auf eine Insel schippern - was wegen der **zahlreichen Abenteuer**, die während der Überfahrt eintreten, leichter gesagt als getan ist. Durch geschickten Einsatz der Güter im Laderaum muß man solche Situationen meistern - ein Versagen ist jedoch auch kein Beinbruch: Käpt'n Blaubär bekommt jede Situation in den Griff. Der **„bannig starke" Adventskalender** verkürzt die 24 Tage des Wartens auf die „Bärscherung" mit kurzen Geschichten, die liebevoll gezeichnet und vertont sind. Für jeden Käpt'n Blaubär-Fan ein echtes Muß.

Der ständig vor sich hinflunkernde Käpt'n Blaubär bleibt stets ein unerschrockener Held im friedlichen Kampf mit Lamettamonstern und einarmigen Banditen.

Magix Music Studio

Housemusik für den Hausgebrauch

Einen **einfachen Einstieg** in die **digitale Musikbearbeitung** gibt Magix Music Studio. Magix, bekannt durch Produkte wie Music Maker oder Music Painter, gab auch dieser Software eine **leicht zu bedienende Oberfläche,** die das Bearbeiten, Schneiden und Zusammensetzen von Samples beliebiger Quelle in kürzester Zeit gestattet. Das Music Studio bietet zwar nur **vier Spuren,** dafür wurde bei den Effektfiltern nicht gespart: Crossfades, Equalizer oder Hall sind nur die wichtigsten. Die fertigen Musikstücke können schließlich als WAVE-Dateien gespeichert werden.

Nur auf den ersten Blick wirkt die Bildschirmgestaltung des einsteigerfreundlichen Music Studio abschreckend.

Multiplayer-Leagues

Spielgruppen im Internet

Nicht jeder hat ein ausgewachsenes Netzwerk zu Hause, und so dümpeln die meisten **Multiplayer-Features** von Spielen wie WarCraft 2, Descent oder Mechwarrior **ungenutzt** vor sich hin. In den USA längst etabliert, machen sich nun auch in Deutschland sogenannte Leagues breit, die sich dieses Problems annehmen. Dank der **Shareware KALI** (http://kali.arkaden.net), die dem jeweiligen Spiel das Internet als normales Netzwerk vorspiegelt, können **via Modem mehrere Spieler gleichzeitig** gegeneinander antreten. Server und Treffpunkte für interessierte Spieler finden sich beispielsweise auf den privat betriebenen Seiten **Gonzos Descent Liga** (http://www.koeln.netsurf.de/~Maik.Bannasch) **und German Warcraft Team League** (http://www-stud.uni-essen.de/~sw0810/index1.htm).

„Command & Contact" im Net: Um die Organisation von Spielen und Turnieren muß man sich als Spieler nicht kümmern.

Das große BOMICO Gewinnspiel

Beim großen Bomico-Gewinnspiel können Sie in dieser und den beiden nächsten Ausgaben tolle Preise gewinnen. Jeden Monat verlost Bomico zehn Spiele und in der Ausgabe 3/97 zusätzlich einen High-End-Spiele-PC! Zum Ablauf: wenn Ihre Antwort in diesem Monat richtig sein sollte, so nehmen Sie nicht nur an der Verlosung des Monatspreises teil, sondern beteiligen sich gleichzeitig an der Verlosung des Hauptpreises. Wenn Sie sich also in den nächsten beiden Monaten weiter beteiligen (und Ihre Lösung jeweils richtig ist), so können Sie Ihre Gewinnchancen verdreifachen!

Der Monatspreis...

10x Simon the Sorcerer 2

Gewinnen Sie die gelungene Mischung aus Fantasy-Persiflage und klassischem Adventure!

Einsendeschluß: 2.1.1997

Der Hauptpreis...

1 High-End-Spiele-PC

Pentium 166 mit 16 MB RAM, CD-ROM, Soundkarte, Lautsprecher und allem, was dazu gehört.

Einsendeschluß: 2.3.1997

Die Fragen...

...drehen sich diesmal rund um das Thema **Down in the Dumps**:

1. Wie heißt das Haustier der Blubs?

a) ALF
b) Beethoven
c) Spike
d) Stinky

2. Welches Familienmitglied spielt die Hauptrolle im ersten Kapitel?

e) Sohn Blub
d) Tochter Blub
c) Vater Blub
b) Opa Blub

3. In welcher US-Comedy-Serie wirkt Synchronsprecherin Beate Hasenau (die Stimme von Mutter Blub) mit?

l) Wer ist hier der Boß?
m) Golden Girls
n) Eine schrecklich nette Familie
o) Roseanne

4. Welche bekannte Gameshow wird in Down in the Dumps parodiert?

f) Jeopardy
g) Der Preis ist heiß
h) Geh' aufs Ganze
i) Glücksrad

Um an diesem Gewinnspiel teilnehmen zu können, müssen Sie nur das untenstehende Lösungswort ergänzen. Wenn Sie die vier Fragen richtig beantwortet haben, sollte das nicht mehr allzu schwierig sein. Es dreht sich übrigens um eines der nächsten Spiele der Haiku Studios.

D ☐ ☐3 ☐ ☐   ☐1 ☐ ☐4 ☐ ☐2 ☐

Schicken Sie die Lösung bitte auf einer Postkarte an:
Computec Verlag GmbH & Co.KG ● Redaktion PC Games
Kennwort: Bomico ● Isarstraße 32-34 ● 90451 Nürnberg

Gigapack Vol.1

Zwei neue Packs von Koch Media

Viele Spiele fürs Geld bekommt man wieder einmal von Koch Media. Das **Gigapack Vol.1** umfaßt zehn sehr interessante Spieletitel, u. a. **Das Rätsel des Master Lu, EF2000, Hattrick!, CivNet, Pro Pinball** und **Links386CD**. Wer seine Sammlung an hochwertigen Spielen aufstocken möchte, ohne dabei gleich den Sparstrumpf opfern zu müssen, sollte unbedingt zuschlagen. Außerdem neu von Koch Media: **das Ultrapack Vol.3**. Diese Zusammenstellung von Anwendungsprogrammen überzeugt vor allem durch das **Bertelsmann Lexikon Geschichte**, die Multimedia-CD-ROM **Guinness Buch der Rekorde** und **Corel Draw 3**.

Aro & Elmi

Zahnputzteufel

Selten konnte ein Werbespiel so begeistern wie Aro & Elmi. Die Werbebotschaft (Aronal und Elmex) hält sich, bis auf die angelehnten Namen der beiden Helden, dezent im Hintergrund und trichtert dem Spieler nicht jede zweite Sekunde die Produkte ein. Aro & Elmi kann vor allem auf technischer Seite überzeugen, handelt es sich doch um ein spannendes und hervorragend spielbares Jump & Run, das sich vor kommerziellen Produktionen nicht verstecken braucht. Bestellen läßt sich das Spiel gegen einen Scheck über **DM 14,95 bei: Kennwort Aro & Elmi, 20715 Hamburg oder telefonisch für DM 17,95 + Nachnahmegebühr unter 0180/5316316.**

Cyberboy

Stärkere Unterstützung

Wooboo Electronics versucht, die Zusammenarbeit mit den Softwarehäusern weiter auszubauen. Jeder Hersteller erhält Ende des Jahres ein **SDK (Software Development Kit)**, mit dem sich eine Routine für den Cyberboy problemlos in entsprechende Spieler integrieren lassen soll. Bereits über 20 Unternehmen haben Interesse an dieser neuen Technologie gezeigt und wollen in der Zukunft die 3D-Brille bei der Entwicklung berücksichtigen. Zwei herausragende Titel, für die schon bald Cyberboy-Unterstützung vorhanden sein soll, sind **Rally Racing 97** von Europress und **Tomb Raider** von Core Design.

Star Fleet Academy

Engage!

In den vergangenen Monaten konnten wir schon eine Menge über Star Fleet Academy berichten. Die Story dürfte deshalb schon vielen bekannt sein: Interplays erstes Star Trek-Actionspiel versetzt Sie in die Rolle eines Kadetten an der Akademie der Föderation!

Wenn man ein Computerspiel zum Thema Star Trek entwickeln möchte, genügt es nicht, eine Stange Geld auf den Tisch zu legen und das zustimmende Nicken des Lizenzgebers abzuwarten. Man muß sich in den Augen der Verantwortlichen bei Paramount Pictures (der Lizenzeigentümer) als „würdig" erweisen, die Serie originalgetreu umsetzen zu können. „Zum Glück konnten wir einige Bestandteile des Spiels bei Paramount durchsetzen, die zunächst abgelehnt wurden", meint Producer Rusty Buchert. „Wir mußten uns einige Kniffe einfallen lassen, um die Grundansätze der Serie nicht zu verfälschen, ohne daß der Spielspaß den Bach runtergeht."
Das bezieht sich vor allem auf das neueste Projekt Star Fleet Academy (Rusty Buchert war auch schon Produzent für Star Trek: Judgment Rites), schließlich werden Weltraumschlachten simuliert. Wer die klassische Serie mit Captain Kirk & Co. kennt, weiß, wie sich ein Konflikt normalerweise abspielt: Kirk führt heftige Debatten mit seinem Widersacher, beide Raumschiffe stehen sich starr gegenüber, und wenn es gar nicht mehr anders geht, werden ein paar Protonen-Torpedos abgeschossen. Für ein Computerspiel ist dieses Szenario natürlich denkbar ungeeignet - kleine Modifikationen waren absolut notwendig.

Mischung aus Strategie- und Actionspiel

Kleine Modifikationen bedeuten, daß das Gameplay natürlich sehr viel Action bietet - von einem gewöhnlichen Ballerspiel wird es sich aber dennoch deutlich abheben. Zu Beginn einer der insgesamt 27 Missionen (26 im Simulator, eine Mission im „echten Leben") werden Sie mit den Begebenheiten vertraut gemacht, d. h. Sie erfahren, in welchem Gebiet Sie sich aufhalten und welche Schiffe hier zuletzt gesichtet wurden.
Während Sie versuchen, Ihren Auftrag möglichst im Sinne der Föderation zu erledigen, werden Situationen simuliert, auf die man sich nur schwer einstellen kann. Beispiel: Sie sind auf der Suche nach einem Planeten der Klasse M. Plötzlich enttarnen sich zwei Birds of Prey und behaupten, Sie würden sich auf klingonischem Hochheitsgebiet befinden. Was machen Sie jetzt? Zunächst müssen Sie versuchen, die Angelegenheit diplomatisch und ohne Einsatz der Waffen zu lösen - gleichzeitig müssen Sie sich aber darauf gefaßt machen, daß die Klingonen bei einem falschen Satz nicht lange fackeln und Ihr Schiff unter Beschuß nehmen werden. Also: ein Alternativ-Plan muß ausgeheckt und mögliche Fluchtwege ausgearbeitet werden. Die Konfrontation zu suchen, geht nur selten mit den Prinzipien der Föderation konform.
Werden Sie unter Beschuß genommen, so können Sie das Feuer natürlich erwidern. Ihre Kollegen (es handelt sich ebenfalls um unerfahrene Kadetten, die auch impulsiv und unberechenbar reagieren können) halten Sie dabei über den momen-

tanen Schiffs-Zustand auf dem laufenden. Wenn zum Beispiel Ihre Schilde auf 30% sind, müssen Sie Energie transferieren. Nur allzu oft ist es nötig, die Lebenserhaltungssysteme auf ein Minimum zu reduzieren, damit die äußere Hülle des Raumschiffs nicht zusammenbricht. Man steht also vor der Entscheidung, entweder sofort oder möglicherweise in zwei Stunden zu sterben. In der Simulation sollten Sie aber immer nur über den gegenwärtigen Zustand nachdenken, was in der Zukunft passiert, spielt erst einmal keine Rolle...

Die typischen Missionen „Raumschiff gegen Raumschiff" sind aber eher selten. Vielmehr müssen Sie mit anderen Föderations-Schiffen zusammenarbeiten. Befehle kann man seinen Kollegen auf den anderen „Brücken" allerdings nicht geben, nur Informationen und „Hinweise", die zur Lösung des Problems führen können. Der vom Computer simulierte Captain des anderen Schiffes wird dann abwägen, was zu tun ist.

Legenden als weise Ratgeber

Unterstützung bei Ihrer Laufbahn als Kadett bekommen Sie von den alten Haudegen Kirk, Chekov und Sulu. In kurzen Videosequenzen wird Ihnen erklärt, was Sie bei einer Mission falsch gemacht haben und wie Sie sich verbessern können. Außerdem halten diese drei Legenden Seminare über unterschiedliche Themen. James T. Kirk erklärt beispielsweise die verschiedenen Direktiven der Föderation - sehr amüsant, wenn man bedenkt, daß Captain Kirk fast jede Regel mehrmals außer Kraft gesetzt hat...

Kirk & Co. werden aber nicht die einzigen sein, die in Form von Videosequenzen integriert werden. Auch Klingonen, Romulaner und alle anderen bekannten Rassen werden vertreten sein, wenn es bei einem Zusammentreffen zur Kommunikation kommt. Damit alle Spezies originalgetreu erscheinen, wurde kein Geringerer als Jim Martin verpflichtet, der momentan als Maskenbildner für die Serie Deep Space Nine tätig ist (Martin designte beispielsweise die Kardassianer). Interplay bekam von Paramount aber sogar die Erlaubnis, mit den Venturi eine völlig neue Rasse zu erschaffen. Ein schöneres Kompliment kann man als Computerspieldesigner wohl nicht bekommen...

Drei Warbirds enttarnen sich vor der Enterprise - was ist jetzt zu tun?

Leider können wir Ihnen noch keine Bilder aus dem Cockpit zeigen, die Videosequenzen und Personen werden erst noch fertiggestellt.

Akademie

Im Laufe des Spiels wird man als Kadett zahlreiche Locations in der Akademie besuchen, in denen die Story erzählt wird. Hier ist eine kleine Auswahl:

Die Akademie

Die Zentrale

Das Labor

Der Mannschaftsraum

Von der Strichzeichnung zum fertigen Raumschiff: ein romulanischer Warbird.

Zwei der zahlreichen Föderationsschiffe: die Reliant und die Enterprise.

Die Akademie ist reine Fiktion

Die Akademie entstammt zum größten Teil der Vorstellung Interplays, schließlich wurde sie im Fernsehen bislang nur einmal gezeigt, und das bei einer Folge von Next Generation - aber auch mit dieser Arbeit war man bei Paramount voll und ganz zufrieden. Trotzdem wird man sich in der Akademie nicht frei bewegen dürfen, denn bei Interplay ist man der Ansicht, daß es wenig Sinn macht, sich von Bildschirm zu Bildschirm zu klicken, um die nächste Videosequenz sehen zu dürfen. Eine durchaus nachvollziehbare Argumentation, schließlich wird der Spielablauf dadurch nicht beeinträchtigt. Wenn eine Mission geschafft ist, wird die Story automatisch weitererzählt, man kann sich zurücklehnen und genießen, um dann sofort wieder ins Geschehen einzusteigen. Eine gelungene Lösung.

Sorgfältige Arbeit bei der Grafik

Die noch sehr frühe Beta-Version, die Rusty bei seinem Besuch im Gepäck hatte, machte im Bezug auf die Grafik-Engine schon einen hervorragenden Eindruck. Die Schiffe erstrahlen im allerfeinsten SVGA und verfügen über 250 bis 500 Polygone. Den Schiffen der Föderation wurde dabei natürlich die höchste Aufmerksamkeit geschenkt. „Einen Fehler bei der Enterprise würde uns ein echter Fan wohl niemals verzeihen", meint Rusty Buchert. Gespielt werden kann aus zwei verschiedenen Blickwinkeln: aus einer Außenansicht und aus dem klassischen Monitor bzw. Schirm der Enterprise. Über Mausklicks bzw. Tastaturkommandos können Sie die einzelnen Bereiche (Maschinenraum, Kommunikation) aufrufen. Gearbeitet wird bei Interplay momentan noch an den Explosionen, die wie Feuerstürme durch das All rasen und dann plötzlich verschwinden sollen. Außerdem fehlt es Star Fleet Academy noch ein wenig an räumlicher Tiefe, denn die Sterne bewegen sich noch nicht - Geschwindigkeiten sind also nicht abschätzbar. Aber dieses Problem ist leicht in den Griff zu bekommen und wird mit Sicherheit in den nächsten Wochen gelöst sein.

Oliver Menne ■

Auch für die im Spiel vorkommenden Personen wurden Skizzen angefertigt.

Hier nimmt die Enterprise ein feindliches Schiff unter Beschuß.

Simulation

Im Simulator gibt es ebenfalls mehrere „Locations", denen Sie sich zuwenden können.

Aus der Sicht des Captains

Die Kommunikation

Analyse-Schalttafel

Das Spiel, das auf der Londoner Computermesse ECTS für staunende Gesichter bei der internationalen Fachpresse sorgte, nähert sich seiner Fertigstellung. Einige Wochen vor der Veröffentlichung im Dezember konnten wir endlich eine spielbare Alpha-Version unter die Lupe nehmen. MDK scheint zu werden, was uns von Shiny Entertainment versprochen wurde: ein innovatives Actionspiel mit einem kräftigen Schuß schwarzen Humors.

MDK

Scharfschütze

Wie stark David Perrys Hang zum Humor ist, konnten Jump & Run-Fans bereits beim Erscheinen von Earthworm Jim für PC feststellen: der kleine Super-Wurm faszinierte seine Zuschauer nicht nur durch phantastische Spielbarkeit, sondern auch durch die vielen eingebauten Gags. Beim neuesten Streich des Shiny-Teams sorgt diese fröhliche Ausgelassenheit aber für regelrechte Verwirrung. Wurde vor einem halben Jahr nämlich noch angekündigt, das Kürzel MDK stünde für „Murder Death Kill" - eine im Sylvester Stallone-Streifen Demolition Man eingeführte Redewendung -, so ließ Perry jüngst etwas völlig anderes verlauten. MDK sei die Abkürzung für „Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt", also die Namen der drei Hauptpersonen des Action-Shooters. Wie dem auch sei - MDK nähert sich der endgültigen Fertigstellung, und so wie es momentan aussieht, ist noch im Dezember mit seiner Veröffentlichung zu rechnen. An der Science-Fiction-Handlung ändert der neue Titel (sofern er kein Gag war) freilich nichts: Noch immer geht es um eine Invasion aus dem Weltall, die der Spieler als eine Art Einzelkämpfer vereiteln muß. Nachdem Wissenschaftler im Jahre 1999 eine neuartige Form von galaktischen Energieströmen, die sogenannten Streams, entdecken, scheinen alle Energie- und Umweltprobleme mit einem Schlag gelöst. Da sich die Streams gleich einer kosmischen Tankstelle ganz unkompliziert anzapfen lassen, ist man auf das Verbren-

Die Third-Person-Perspektive kommt wieder in Mode. Nach Tomb Raider ist MDK bereits das zweite aktuelle Actionspiel mit dieser Kamera-Ansicht.

Die bizarr anmutenden Gegner wurden sehr eindrucksvoll animiert. Vor allem im Sniper-Mode kommen die komischen Gesichter gut zur Geltung.

Die gigantischen Plattform-Städte der Aliens sind nach oben hin offen.

Im Inneren von Gebäuden sind sogar Jump & Run-Künste gefragt.

Gut zu sehen: im 3D-Action-Modus trägt Kurt die Waffe in der Hand.

nen fossiler Brennstoffe plötzlich nicht mehr angewiesen. Ganz ohne schädliche Nebenwirkungen ist diese Form der Energiegewinnung freilich auch nicht: zu spät entdeckt man, daß die Streams eigentlich eine Art kosmischer Autobahnen einer Alien-Rasse sind, die sich wiederum gar nicht über das Parasitendasein der Menschen freuen. Die Antwort der ulkig aussehenden Eierköpfe sind acht gigantische Plattform-Städte, die mit dem Ziel zur Erde gesandt werden, jegliches Leben auf dem blauen Planeten zu vernichten. Wie in jedem guten Actionspiel gibt es natürlich einen Helden, der im Alleingang mit den Eindringlingen aufräumt. Kurt, dessen Rolle Sie übernehmen, springt von einer orbitalen Raumstation über einer dieser Alien-Städte ab, wo er sich bis zum Obermotz, einem Fiesling namens Günther Glut, durchkämpfen soll.

Zwei eindrucksvolle 3D-Modi

Mit diesem gewagten Fallschirmsprung beginnt auch das Spiel. In Level 1 steuern Sie Kurt im freien Flug auf die erste schwebende Stadt. Die Aufgabenstellung ist, entgegenkommenden Radarstrahlen auszuweichen, die im Falle einer Kollision Kurts Tarnung auffliegen lassen. Ganz andere Züge nimmt MDK nach der Landung auf der Traversal-Plattform an. Ab da verwandelt sich MDK in ein 3D-Actionspiel in Third-Person-Perspektive. Per Cursortasten wird Kurt über die gigantischen Plattformen gesteuert, wo ihm die bizarrsten Lebensformen begegnen. Schwebende Kampfroboter mit Stummelbeinen oder grotesk aussehende Aliens mit riesigen Eierköpfen wollen ihn am Weiterkommen hindern. Zum Glück ist der Held aber mit einer ganz besonderen Waffe ausgerüstet, die entweder - über die Hand gestülpt - als Maschinenpistole oder, wie ein Helm getragen, als punktgenaues Scharfschützengewehr eingesetzt werden kann. Je nach Entfernung vom nächsten Gegner kann der Spieler selbst bestimmen, welche Einsatzweise er gerade bevorzugt. Zu beachten ist dabei allerdings, daß sich die Steuerung im sogenannten „Scharfschützen-Modus" völlig anders verhält als in der 3D-Action-Ansicht. Da die Cursortasten dann nur noch zum Ausrichten des Fadenkreuzes benötigt werden, kann sich Kurt nicht mehr von der Stelle bewegen, was ihn zu einem leichten Ziel für zufällig um die Ecke kommende Aliens werden läßt. Andererseits erlaubt der „Sniper-Mode" Kurt aber, kilometerweit entfernte Ziele ins Visier zu nehmen. Den Ruf des Shiny-Teams als Spezialisten für witzige Animationen merkt man vor allem dem zuletzt erwähnten Modus an. Ein Alien, das aus großer Entfernung von einem Schuß gestreift wurde, fällt nicht einfach um, sondern beginnt zu taumeln bzw. verliert das getroffene Körperteil. Anhand der spielbaren Alpha-Version, die Shiny der Redaktion zukommen ließ, läßt sich über die Gesamtspielzeit aller acht Level leider noch nicht viel sagen, die technischen Details stehen allerdings schon fest. MDK wird auf Pentium-Rechnern mit 90 MHz und 8 MB RAM in annehmbarer Geschwindigkeit laufen. Die CD-ROM enthält sowohl eine DOS- als auch eine Windows 95-Version des Spiels.

Thomas Borovskis ■

Der Sniper-Mode: Wenn Kurt seinen Helm aufsetzt (Leertaste) kann er jeden Gegner auf volle Größe heranzoomen und milimetergenau anvisieren.

Besonders beeindruckend sind die düsteren Licht- und Schatteneffekte, die von Shinys neuer 3D-Engine auf die Gebäude „projiziert" werden.

Weniger bedrohlich als ulkig. Beim Charakter-Design ließen die Grafiker ihrer Phantasie und ihrem schwarzen Humor völlig freien Lauf.

RELEASE

Genre	Action
Hersteller	Interplay

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1996

Sega Rally Championship

Durchgestartet

Sega setzt weiter auf Konvertierungen bekannter und erfolgreicher Spielhallenklassiker. Nach Virtua Fighter und Daytona USA wird nun in Kürze Sega Rally Championship für den PC erscheinen. Hier muß es sich einmal mehr am momentanen Referenztitel Bleifuß 2 messen lassen - ein Vergleich, den die japanischen Programmierer sicherlich nicht scheuen müssen...

Die Wiederholung umfaßt nicht nur einen kleinen Teil des gefahrenen Kurses, sondern alle Strecken in voller Länge. Hier lassen sich die spektakulären Sprünge und Manöver noch einmal bewundern - Fahrfehler lassen sich allerdings kaum analysieren.

Schon die Umsetzung von Daytona USA machte eine außerordentlich gute Figur und ließ auf mehr hoffen. Die Hoffnung scheint sich jetzt zu bestätigen, denn die PC-Version von Sega Rally ist vom großen Vorbild, dem Spielhallenautomaten, nicht mehr allzu weit entfernt.

Zwei Fahrzeugtypen stehen bei Sega Rally zur Auswahl: ein Toyota Celica und ein Lancia Delta Integrale, jeweils mit Automatik- und Schaltgetriebe. Beide Rennwagen lassen sich aber über ein spezielles Menü den persönlichen Anforderungen anpassen. So kann nicht nur die Federung nach Belieben verändert werden, auch das Handling läßt sich in fünf feinen Stufen modifizieren. Alle Einstellungen lassen sich abspeichern und stehen so auch in späteren Rennen ständig zur Verfügung.

Wie bei Daytona USA, beschränkt sich auch Sega Rally auf drei Rennstrecken. Die erste führt durch die Wüste, die zweite durch ein Waldgebiet und die dritte schließlich durch eine Berglandschaft. Im Modus „Arcade" müssen Sie versuchen, alle drei Strecken so schnell wie möglich zu meistern. Wenn Sie schließlich als Sieger aus allen drei Rennen hervorgehen, so werden Sie mit einem Bonus-Parcours belohnt - dieser Kurs hat es wirklich in sich und treibt selbst gestandene Rennspielprofis an den Rand der Verzweiflung. Beim Modus „Time Attack" gehen Sie auf die Jagd nach neuen Rundenbestzeiten: für jeden Kurs, Wagentyp und jede Schaltungsart werden eigene Highscores abgespeichert. Neben dem Modus „Link Game" (zwei Spieler können über Netzwerk gegeneinander antreten) ist natürlich der „Two-Player-Battle" besonders interessant. Bei dieser Spielart können Sie via Splitscreen gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Multiplayerspaß wird so auch ohne Netzwerk oder Modem möglich. Gespielt wird entweder über Tastatur (Belegung für beide Spieler frei definierbar) oder Joystick bzw. Joypad, so daß es in diesem Punkt kaum zu Komplikationen kommen kann.

Realistisches Fahrverhalten

Wer schon einmal das Vergnügen hatte, den Spielautomaten oder vielleicht die Soturn-Version spielen zu können, wird sofort bemerken, daß das Fahrverhalten von Sega Rally auf dem PC absolut identisch ist. Beide Wagen brechen sehr leicht aus, so daß man in engen Kurven immer kräftig gegensteuern muß - mit Vollgas über den Kurs zu fegen ist lediglich bei der ersten Strecke möglich, die beiden anderen verzeihen solche Brachial-Methoden kaum. Dennoch: bei Sega Rally handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern eher um ein Actionspiel, auch wenn das Fahrverhalten sehr realistisch erscheint. Wenn Sie gegen eine Bande knallen, so kostet das Geschwindigkeit und Zeit, Schaden nimmt Ihr Wagen jedoch nicht. Sollten Sie also in Führung liegen, so können Sie Ihren Gegner nach Herzenslust blockieren oder auch an die Seitenbegrenzung drücken, es wird nicht viel passieren - vielleicht überschlägt sich Ihr Kon-

Sie können entweder mit dem Toyota Celica oder dem Lancia Delta Integrale auf die Piste. Es steht jeweils Automatik- und Schaltgetriebe zur Verfügung.

Im Splitscreen-Modus können Sie gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Einbußen in puncto Geschwindigkeit lassen sich kaum verzeichnen.

Während des Spiels gibt Ihnen der Co-Pilot durch Sprachausgabe und Symbole Tips, was auf den nächsten Metern auf Sie zukommt (oben).

trahent, das ist aber auch schon alles...

Für jung und alt

In puncto Grafik ist Sega Rally absolut konkurrenzfähig. Wenn es Sega gelingt, die uns vorliegende Beta-Version noch ein wenig zu verbessern, ein paar Clipping-Fehler zu beseitigen, so kann es sogar zur neuen Referenz avancieren. Zwei verschiedene Auflösungsmodi (320x200 und 640x480) stehen zur Verfügung, wobei man sich entweder für 8 Bit- oder 16 Bit-Farbtiefe entscheiden kann. Ab einem Pentium 120 läßt sich Sega Rally in hoher Auflösung bei 8 Bit-Farbtiefe spielen, wer schillerndere Farben möchte, muß schon einen Pentium 166 unter dem Schreibtisch stehen haben. Sega Rally läuft ausschließlich unter Windows 95 mit DirectX2, d. h. eventuell vorhandene Grafikkarten mit 3D-Beschleunigung werden ebenfalls unterstützt. Wenn Sie über eine solche Karte verfügen, könnte deshalb auch eine niedrigere Konfiguration ausreichen, mehr erfahren Sie aber in unserem Testbericht in der nächsten Ausgabe.

Schneller Grafikaufbau

Zurück zur Grafik: waren Clipping-Probleme bei Daytona USA noch ein großes Problem, so kann Sega diesen Kritikpunkt bei Sega Rally völlig ausmerzen. Das Bild baut immer sauber auf, und selbst im rechenintensiven Splitscreen-Modus lassen sich kaum Einbußen in puncto Geschwindigkeit feststellen. Die Umgebungsgrafik wirkt äußerst detailliert, und auch beim näheren Hinsehen verpixelt sie kaum. Besonders viel Aufwand wurde bei den beiden Wagen des Spielers betrieben (wahrscheinlich wegen Lizenzrechten): sowohl der Lancia als auch der Toyota verfügen über allerfeinste Texturen, so daß sich jeder einzelne Werbeaufkleber einwandfrei identifizieren läßt. Im krassen Gegensatz dazu stehen jedoch die anderen Fahrzeuge, die kaum texturiert wurden und daher optisch nicht allzu eindrucksvoll wirken - aber wie gesagt, die uns vorliegende Version befand sich noch im Beta-Stadium. Im direkten Vergleich zu Daytona USA fällt aber auf, daß die Rennwagen nun in der richtigen Größe (Verhältnis eigener Wagen zu Wagen der Konkurrenten) dargestellt werden und auch in weiter Entfernung nicht mehr wie kleine Streichholzschachteln aussehen.
Wenn Sie einen Kurs absolviert haben, egal ob Sie nun gewonnen oder verloren haben, bietet Sega Rally Ihnen die Möglichkeit, sich eine Wiederholung gefahrener Strecken anzusehen. Mit typisch japanischer Musik im Hintergrund und einem enthusiastischen Kommentator können Sie hier das Rennen noch einmal Revue passieren lassen. Der Computer wählt dabei die Kameraperspektiven und fängt das Spielgeschehen immer perfekt ein.
Abgesehen von den Replays wurde Sega Rally allerdings ein ausgesprochen rockiger, melodiöser Soundtrack spendiert, der wie immer im Audio-Format vorliegt. Auf Gesang à la Daytona USA wurde diesmal verzichtet, statt dessen hat man die Anzahl der mitreißenden Gitarrenriffs erhöht.

Machtwechsel

So wie es aussieht, wird Sega Rally aufgrund der sensationellen Grafik und des guten Handlings problemlos an Rally Racing 97 vorbeiziehen können. Ob es sich allerdings vor Bleifuß 2 an die Spitze setzen kann, wird unser Dauertest in der nächsten Ausgabe zeigen. Auf alle Fälle handelt es sich bei Sega Rally um eines der Rennspiele, auf das es sich zu warten lohnt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt.

Oliver Menne ■

RELEASE

Genre	Rennspiel
Hersteller	Sega
VERÖFFENTLICHUNG	Januar 1997

Neues bei Sierra: Red Baron 2, King`s Quest 8 und Quest for Glory 5!

Fortsetzung fo

Sierra ist sicherlich das fleißigste Softwarehaus in der Branche, und das mit gutem Grund. Vor wenigen Monaten wurde das Unternehmen für sagenhafte 1,1 Milliarden Dollar von einer Investorengruppe aufgekauft - und die wollen was sehen für ihr Geld. Neben traditionellen Spielen versucht man sich auch wieder als Online-Betreiber. Über das Sierra Online Network sollen in Zukunft fast alle Spiele in einer Multiplayer-Umgebung gespielt werden können. Selbst den Hardware-Sektor läßt man nicht unbeachtet. Eine eigene 3D-Karte soll in den nächsten Monaten zusammen mit neuen 3D-Spielen vertrieben werden. Ob es Sierra gelingen wird, trotz des immensen Drucks seitens der Aktionäre die für innovative Produkte notwendige Individualität zu bewahren, wird die Zukunft zeigen.

Kaum zu glauben, daß der Ersterscheinungstermin von Red Baron bereits fünf Jahre zurückliegt. Der Flugsimulator verstand es wie kein anderes Programm dieser Art, die Aspekte Spiel und akkurate Simulation zu kombinieren. Red Baron hat auf den PCs in aller Welt ein permanentes Zuhause gefunden, nur sporadisch unterbrochen durch den gelegentlichen Umzug auf größere Festplatten und leistungsfähigere Systeme. Heute - eine halbe Dekade später - will Sierra von der Leistungsfähigkeit dieser neuen Rechner Gebrauch machen und bereitet für Sommer 97 das Sequel vor. Producer Graeme Bayless folgt mit Red Baron 2 einer lobenswerten Design-Philosophie: „Unser Ziel bei der Entwicklung von Red Baron 2 besteht darin, die Funktionen des ersten Teils technologisch zu verbessern, ohne den Spielspaß zu beeinträchtigen."
Diese Verbesserungen werden natürlich primär in grafischer Hinsicht deutlich. Die fliegenden Kisten erscheinen als 3D-Objekte mit Texturen in SVGA-Auflösung. Insgesamt bevölkern 40 verschiedene Maschinen den Himmel über Frankreich, wovon dem Spieler 20 zur Auswahl stehen. Eine stark verbesserte künstliche Intelli-

lgt!

genz macht wesentlich stärkeren Gebrauch von den zugegebenermaßen recht spärlichen taktischen Möglichkeiten der Epoche.
Die Spielumgebung wurde erheblich ausgedehnt und erstreckt sich nun über Gesamtfrankreich und angrenzende Länder. Wie zuvor darf der Pilot sich aussuchen, für welches Land er seine Knochen hinhalten wird, d. h. Deutschland, Frankreich, England oder die Vereinigten Staaten - vier Länder, die praktischerweise 95% der weltweiten User-Basis stellen. RB2 wurde speziell für Pentium-Systeme, die unter Win 95 operieren, entwickelt. Ein kleiner Wermutstropfen: Zumindest in der ersten Version werden noch keine Multiplayer-Funktionen unterstützt.

Verschiedene Spielmöglichkeiten

Red Baron 2 kann auf drei verschiedene Arten gespielt werden. Ganz Ungeduldige machen von der „Fly Now-Option" Gebrauch, die auf Mausklick eine Mission generiert und den Spieler unmittelbar in das Kampfgeschehen transferiert. In „Fly Single Mission" wählt der Spieler seine Nationalität, eine Region und seine Position in der Staffel. Aufgrund der gewählten Variablen stellt das Programm eine Mission historisch akkurat nach, die dann noch mit Hilfe des Missions-Editors wunschgemäß manipuliert werden kann. Hierzu später mehr.
Wie jeder Red Baron-Veteran bestätigen kann, ist der Kampagnenmodus mit Abstand die interessanteste der drei möglichen Optionen. Hier erlebt der Spieler den Ersten Weltkrieg hautnah aus der Sicht eines Piloten, der sich in zahlreichen Gefechten behaupten muß und bei Erfolg Beförderungen und Auszeichnungen einheimsen kann. Auch hier wählt der Spieler zunächst seine Nationalität. Anschließend wird festgelegt, ob man den ganzen Krieg miterleben oder erst in den Jahren 1915 bis 1918 aktiv werden will. Hochdekorierte Scharfschützen können in echter Wildwestmanier gegnerische Top Aces zum Zweikampf fordern oder selbst Forderungen annehmen. Aber Vorsicht: Wenn Sie irgendeinen dahergelaufenen Grünschnabel vom Himmel pusten, schaden Sie Ihrem Ruf. Die ultimative Kerbe im Maschinengewehrknauf sind natürlich die berühmten Asse, wie Lanoe Hawker, Charles Nungesser, Max Immelmann und natürlich Manfred von Richthofen.

Die Umgebungsgrafik ändert sich je nach Jahreszeit. Im Sommer blühen die Felder im leuchtenden Grün, im Herbst bedeckt Laub die ansonsten kahle Landschaft. Selten wurde bei einer Simulation auf so viele Details geachtet.

Mission lassen sich editieren

Besondere Beachtung verdient der mitgelieferte Missions-Editor, der Ihnen ermöglicht, Ihre eigenen Szenarien zu entwerfen oder bereits existierende historische Missionen nach Belieben zu verändern. Beim Entwurf einer neuen Mission wählen Sie zunächst eine Region: entweder entlang der Marne, im Elsaß, um Verdun oder in Flandern. Danach legen Sie die Anzahl der eigenen und gegnerischen Flugzeuge, die in Ihrem Szenario zum Einsatz kommen sollen, und Ihre eigene Position im Geschwader fest. Als nächstes erfolgt die Markierung der Wegpunkte und der dort zu erfüllenden Aufgaben, wie beispielsweise Bombenangriffe, Aufklärungsflüge oder Sturzflugattacken. Wegen des zu dieser Zeit noch nicht erfundenen Funkverkehrs bestimmt man die Wegpunkte anhand von deutlich sichtbaren Gebäuden, Flußmündungen oder ähnlichen Objekten. Aus dem gleichen Grund muß die Kommunikation zwischen den Piloten via Handsignal oder - bei größeren Entfernungen - mit Leuchtmunition erfolgen. Die mit diesem Editor erstellten Missionen können individuell gespeichert und anderen Spielern zugänglich gemacht werden.
Eine sehr detaillierte Datenbank enthält alle erdenklichen Informationen hinsichtlich der Fluggeräte und berühmter Piloten aller Nationen. Alle wesentlichen Maschinen stehen dem Spieler zur Verfügung. Von der Airco D. H. 2 zur Sopwith Camel auf der britischen Seite über die französischen Morane- und Nieuport-Modelle bis hin zur Junkers, Pfalz oder dem gefürchteten Fokker Dr. 1 Dreidecker ist alles vorhanden.

Für besondere Leistungen werden Sie bei RB2 mit Orden ausgezeichnet.

Das Flugverhalten ist je nach Modell verschieden. Leichtere Flugzeuge erreichen höhere Geschwindigkeiten, sind aber schwerer zu kontrollieren.

Realistische Umgebung

Unerfahrene Piloten, die ihre Maschinen zu hoher Massenkraft aussetzen, sollten sich nicht wundern, wenn die Tragflächen brechen. Überhaupt ist die Eingewöhnungszeit wesentlich länger als beim Vorgänger. So ist beispielsweise der Fokker Dreidecker wesentlich wendiger als alle anderen Flugzeuge und verfügt über die beste Steigfähigkeit. Allerdings ist es mit der Stabilität nicht besonders weit her, wodurch Sturzflüge und schnelle Rollmanöver fast unmöglich sind. All diese Faktoren wurden bei der Programmierung des Flugverhaltens genau berücksichtigt. Sowohl die Wetterverhältnisse als auch die Himmelskörper spielen eine Rolle. Die KI wurde so programmiert, daß sowohl der Spieler als auch die Computergegner von unterschiedlichen Verhältnissen Gebrauch machen können. Wolken dienen als natürliche Tarnvorrichtung zur Vorbereitung von Überraschungsangriffen oder um einen Hinterhalt zu legen. Direktes Fliegen in die Sonne macht das eigene Flugzeug praktisch unsichtbar.

Das Erscheinungsdatum wurde soeben ein weiteres Mal verschoben, diesmal auf Sommer 97. Daß RB2 trotz der zahlreichen Verzögerungen aller Voraussicht nach ohne Multiplayer-Unterstützung erscheinen wird, stimmt nachdenklich. Dies könnte jedoch auf Sierras neueste Ambitionen als Online Gaming-Netzwerkbetreiber zurückzuführen sein. Dort sollen nämlich Luftgefechte mit mehreren menschlichen Gegnern möglich sein. Gegen geringe Gebühr versteht sich...

Fortsetzung der großen Adventures

Sierra darf mit Stolz von sich behaupten, der Erfinder des Sequels im Bereich Computerspiele zu sein. Sequels waren damals noch etwas Besonderes, reflektierten sie doch wie in keinem anderen Medium die rapide fortschreitende Entwicklung im Hardware-Sektor und neuer Technologien. Die grafischen Unterschiede zwischen den Leisure Suit Larry- oder King's Quest-Fortsetzungen waren phänomenal, und man konnte kaum abwarten, bis die jeweils nächste Generation der Sierra-Abenteuer erschien. Heute sieht es etwas anders aus. Selbst kleine Softwarehäuser können sich qualitativ hochwertige Rendersoftware und SGI-Computer leisten, wodurch die Unterschiede in der Grafik nur noch gering sind. Für Sierra bedeutet dies konkret, daß man zu den Wurzeln zurückkehren muß, d. h. Handlung, Inhalt, starke Charaktere und Originalität sind wieder gefragt. Betrachtet man die Sierra-Abenteuer der jüngsten Vergangenheit, muß man bedauerlicherweise feststellen, daß diese Tugenden in manchen Fällen dem Moloch Full Motion Video und dem Druck der Aktionäre zum Opfer fielen. Doch all das soll sich mit der nächsten Auflage der beliebtesten Adventures wieder ändern.

King's Quest 8

Kaum zu glauben, aber King's Quest geht nun bereits in die achte Runde und gehört nach wie vor zu den erfolgreichsten Computerspielserien der Welt. Roberta Williams, seit 20 Jahren Sierras Stammesmutter, hat sich entschlossen, King Graham nebst Familie in den verdienten Ruhestand zu schicken und eine neue Story um das sagenhafte Reich Daventry zu spinnen. Obwohl es mir weder um den laschen Alexander noch um die ach so politisch korrekten weiblichen Angehörigen Grahams leid tut, sehe ich King Graham nur ungern von dannen ziehen. Schließlich war er es, der mich vor knapp zehn Jahren endgültig zum Umstieg auf den PC bewegte. King's Quest 8 steckt in einer derart frühen Entwicklungsphase, daß man über ein Erscheinungsdatum noch nicht einmal spekulieren will. Daher sind Änderungen in der Story und insbesondere in der Grafik mehr als wahrscheinlich. Dennoch läßt sich schon sehr viel über die Hintergrundgeschichte sagen: Eines der Wahrzeichen von Daventry - eine Art Gral - fällt einer massiven Explosion zum Opfer und zerbricht in sieben Teile, die über das ganze Land verstreut werden. Unser neuer Held, Connor, der zum genauen Zeitpunkt dieser Explosion zur Welt kommt, wird diese Ereignisse für immer im Gedächtnis behalten. Der Spieler lenkt die Geschicke von Connor 20 Jahre später. Seine Aufgabe besteht natürlich darin, die sieben versprengten Gralteile zu finden, damit in Daventry wieder Ruhe und Ordnung einkehren kann.

Im Gegensatz zur königlichen Familie wird Connors Bewegungsfreiheit nicht durch zweidimensionale Hintergründe eingeschränkt. Verschwunden sind die goldigen Grafiken, ersetzt werden Sie durch eine uneingeschränkt navigierbare, dreidimensionale Polygonwelt. Mit all diesen Änderungen sollte Daventry kaum wiederzuerkennen sein.

Die ersten Bilder von King's Quest 8! Sierras Parade-Adventure spielt sich nicht mehr in einer zweidimensionalen, sondern in einer 3D-Welt ab.

Hier sehen Sie die ersten Entwürfe zu Quest for Glory 5. Neben dem klassischen Stand-Alone-Produkt soll auch eine Online-Variante erscheinen.

Quest for Glory 5

Gute Nachrichten für alle Fons von Quest for Glory. Noch dem überraschenden Weggang des Designer-Ehepaars Cole zu Legend Entertainment sah es eine Zeitlang so aus, als würde die bisher beste Abenteuer-Rollenspielmischung eingestellt werden. Die Coles kehrten vor einigen Monaten in die weit offenen Arme der Sierra-Familie zurück und arbeiten mit Feuereifer om fünften Teil mit dem Titel Quest for Glory: Firebrand. Dieses Mol reist unser Held nach Silmorio, dem Zentrum der Zivilisation. Silmorio sucht einen neuen Regenten, genau der richtige Job für einen erfahrenen Abenteurer, der sich ein wenig Ruhe gönnen will. Genou das denken sich auch alle anderen Abenteurer, und so muß der potentielle Herrscher in einer Art Olympiade erst alle Konkurrenten besiegen. Daß der Fortschritt selbst für Absolventen der Fernschule für angehende Abenteurer nicht halt macht, wird anhand der vielen neuen Features deutlich. Erstmals wird es möglich sein, sich im Netz mit anderen Helden zu messen. Die Spielumgebung präsentiert sich in 3D und in wechselnden Perspektiven. Auch die Charaktere sind gerenderte 3D-Figuren. Wie in den Vorgängern kann der Spieler sich entweder als Dieb, Kämpfer oder Magier verdingen. Diesmal wurde auch an die langsam aber stetig wachsende Anzahl weiblicher Spieler gedacht, da neben dem bekannten Heldencharakter auch wohlweise eine Heldin zur Verfügung steht. Als Erscheinungstermin nennt Sierra „Sommer 97".

Phantasmagoria 2

Für den zweiten Teil des Full Motion Video-Adventures Phantasmagoria bietet Sierra neben einer neuen Story auch eine neue Besetzung. Gute Nachrichten für all jene, die mit der farblosen Heldin des ersten Teils wenig anfangen konnten. Die Geschichte:
Curtis Craig ist ein ruhiger junger Mann mit einem guten Job und einer netten Freundin. Beachtlich, wenn man bedenkt, daß er erst vor einem Jahr aus der Klapsmühle entlassen wurde. Unerklärliche Dinge gehen um ihn herum vor, die ihn immer wieder an seiner Zurechnungsfähigkeit zweifeln lassen. Bilder fangen plötzlich an zu bluten, Ratten erzählen ihm Schwänke aus ihrem Leben und sein Computer entwickelt eine eigene, grauenerregende Persönlichkeit.
Um dieser ganzen Angelegenheit auf den Grund zu gehen, beschließt Curtis eine genaue Studie seiner Familienhistorie, in der Hoffnung, Hinweise auf seinen eigenen Geisteszustand zu finden. Die erwünschte Wende bleibt jedoch aus. Statt dessen sieht sich Curtis mit immer neuen unerklärlichen Situationen konfrontiert, und seine Alpträume fließen in sein reales Leben über. Nach Ansicht der Autoren hilft dagegen nur ein kurzer Ausflug in die wunderbare Welt des Sado-Masochismus. Ergo schickt Curtis seine treue Freundin Jocelyn in die Wüste und vergnügt sich fortan mit Therese, einer Arbeitskollegin mit SM-Tendenzen.
Ob es Sierra gelingen wird, diesen recht eigenartig anmutenden Plot in ein brauchbares Adventure zu verarbeiten, werden Sie zur Freude bringenden Weihnachtszeit erfahren. Die ersten Bilder lassen darauf schließen, daß hier einiges an expliziten Gewalt- und Sexszenen geboten wird. Eine passende Bereicherung für jeden Gabentisch.

In der Planung

Die Liste der kommenden Neuerscheinungen wird mit Shivers 2, Betrayal at Antara, Earth Siege 2 und 3, MissionForce: Cyberstorm 2 und Pro Pilot vervollständigt. Ebenfalls beachtenswert ist Cloak, ein Abenteuerspiel, in dem der Spieler als robotischer James Bond eine außerdirdische Rasse (die Bulbs) infiltriert.
Für das bereits erwähnte Sierra Online Network entwickelt man zur Zeit das erste Multiplayer-Abenteuerspiel unter dem Arbeitstitel The Quest. Das ursprünglich als Multiplayer-King's Quest geplante Spiel könnte sich zum ernstzunehmenden Konkurrenten für Origins Ultimo Online entwickeln. Unter www.sierra.com finden Sie Informationen und eine Einladung zum noch kostenlosen Betatest.

Markus Krichel ■

Phantasmagoria 2 bietet wieder jede Menge Videoclips der gruseligen Art. Ob diesmal mehr Gameplay als beim Vorgänger geboten wird, kann nur die fertige Version zeigen.

In Cloak kämpfen Sie als Vertreter der Menschheit gegen eine außerirdische Macht. Die Bulbs möchten sich die Menschen untertan machen - nur Sie können sie daran hindern.

Battlecruiser 3000 AD

Weltraum-Epos

Alleine gegen die Armee der Kilrathis? Als einfacher Offizier die gefährlichsten Aufträge lösen? Mit Battle Cruiser 3000 ist Schluß mit diesen haarsträubend unrealistischen Gegebenheiten - es setzt den Spieler endlich dorthin, wo er hingehört: an die Spitze einer eigenen Streitmacht.

Mit den kleinen Interceptors kann man nur wenig gegen wirklich große Raumschiffe ausrichten. Zum Glück steuert der PC auch befreundete Schiffe.

Man kann sogar in die Atmosphäre von Planeten eintauchen, um dort liegende Ziele zu bekämpfen. Das Flugverhalten ändert sich dabei nicht.

Vermutlich wird man einen gut ausgestatteten Pentium 200 benötigen, um solche Grafiken in akzeptabler Geschwindigkeit genießen zu können.

Gameteks Battlecruiser 3000AD kann schon lange vor dem Release erste Erfolge feiern, die amerikanische Presse befindet sich im Schwärmen. Bottlecruiser unterscheidet sich - zumindest im zugrundeliegenden Spielsystem - radikal von Spielen wie Tie-Fighter oder Wing Commander: in einer ausgewachsenen Galaxie, in der sich zwölf außerirdische Rassen tummeln und miteinander politische Beziehungen pflegen, droht das Gammulanische Kaiserreich zu mächtig zu werden. Der machthungrige Kaiser versucht mit militärischen Mitteln, sich ein Reich nach dem anderen einzuverleiben, und so schickt die GALCOM (vergleichbar mit unserer UNO) einen hochdekorierten Kommandeur in das Krisengebiet, um dort Ordnung zu schaffen. Als Spieler kommandiert man nicht nur seinen Schlachtkreuzer, sondern auch die 75 Mannschaftsmitglieder und die vier Interceptor genannten Kampfschiffe. Diese Ressourcen taktisch sinnvoll einzusetzen, ist die eigentliche Aufgabe des Spielers, es ist aber jederzeit möglich, sich in jedes Schiff zu beamen und dort die Stelle des Piloten einzunehmen. Zur Steuerung der anderen Schiffe und der Gegner wird erstmals ein Neuronales Netzwerk verwendet: das Spiel lernt also ständig hinzu und paßt sich dem Führungsstil des Spielers an. Ob sich Battlecruiser mit dieser Technik spielerisch von ähnlichen Weltraum-Actionspielen unterscheidet, bleibt jedoch abzuwarten - bisher ist jeder Einsatz solcher rechenintensiven Techniken gescheitert.

Stoff für mehrere Spiele

In jedem Fall wird Gameteks Weltraum-Epos mit der Grafik-Engine Zeichen setzen können, da sie einen nahtlosen Übergang vom Weltraum in die Atmosphäre der Planeten gestattet. Dort warten nicht nur grüne Wiesen und Hügel auf den Spieler, auch dicht besiedelte Städte kann man durchfliegen. Damit ist der Abwechslung noch nicht genug: da die zwölf verschiedenen Rassen, die man im Laufe des Spiels kennenlernt, ständig auf unterschiedlichen Seiten kämpfen, Allianzen bilden und vor allem nur ihre eigenen Interessen verfolgen, ist der Spieler gezwungen, durch geschicktes Verhandeln eine Ausweitung des Krieges zu verhindern. Ob Battlecruiser mit dieser Komplexität noch spielbar ist oder Rechner und Spieler überfordert werden, wird sich schon bald herausstellen.

Harald Wagner ■

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	Gametek

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1996

Daß man bei der Firma SEGA gerne mal den einen oder anderen Buchstaben wegläßt, wissen wir spätestens seit dem Erscheinen ihrer "Virtua"-Reihe. Neuerdings fragen wir uns, ob die einfallsreichen Japaner denn auch Buchstaben einfach so mal hinzufügen. Ist mit Dragoon nun die Übersetzung von „Dragoner" gemeint oder - etwas freier - vielleicht ein Drache, um den es in dem eindrucksvollen Action-Shooter letztendlich geht?

Panzer Dragoon

Höllenritt

Ein Fadenkreuz erleichtert das Zielen: Mit den Joypad-Tasten wird es über den Bildschrim gelenkt.

Als Endgegner erwarten den Drachenreiter riesige Objekte, wie dieser Zeppelin.

Selbst die Landschaft ist ständig in Bewegung. Niederstürzende Säulen (Bild) oder Gebäude können dem Spieler schwere Schäden zufügen.

Auf SEGAs Saturn-Konsole löste Panzer Dragoon vor rund einem Jahr wahre Begeisterungsstürme aus. Das Actionspiel, das den Ritt auf einem gepanzerten Drachen simuliert, reizte die 32 Bit-Hardware bis auf das letzte aus. Bildschirmfüllende Endgegner, eine phantastische echtzeitberechnete 3D-Landschaft und eine traumhafte Steuerung katapultierten Panzer Dragoon ohne Vorwarnung auf Platz 1 der Verkaufscharts. Nach einigen Monaten Konvertierungszeit präsentiert SEGA in Kürze eine PC-Umsetzung, die - mit der richtigen Hardware - der Konsolenversion um nichts nachstehen soll. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines jungen Drachenfliegers, der sich auf den Schwingen seines flugtauglichen Freundes durch sieben verschiedenartig gestaltete Levels kämpft. Obwohl die phantasievollen Wasser- und Steinlandschaften von einer echten 3D-Engine erzeugt werden, und der Drache frei vom Spieler zur Seite und nach oben/unten gesteuert werden kann, läuft das Spielgeschehen in einem festgelegten Rahmen von einigen Bildschirmen Breite ab. Auf Knopfdruck feuert der Sky Rider einen Schuß in die Richtung eines Fadenkreuzes, das vom Spieler per Joypad-Tasten quer über den Bildschirm gelenkt werden kann. Der Spielverlauf ist streng linear und beginnt mit einem Flug über eine spiegelnde Wasseroberfläche. Anschließend verschlägt es den Drachenreiter in einen Wüstenlevel, eine düstere Nachtlandschaft und eine Art unterirdisches Labyrinth. Besondere Beachtung verdient die Unzahl von Phantasiewesen, die dem Spieler auf dieser Reise begegnen: Von gallertartigen Quallenwesen über filigrane Fabeltiere bis hin zu gigantischen Zeppelinen ist alles dabei, was die japanische Zeichentrick-Kunst so hergab.

Ein Spiel für Action-Puristen

SEGA-typisch funktioniert die Steuerung am besten über ein handelsübliches Zwei-Tasten-Joypad, wobei die erste Taste für die Schußabgabe und der zweite Knopf für schnelle Blickrichtungswechsel verwendet wird (oft genug greifen die Feinde auch von der Seite oder von hinten an). Der Aufbau der einzelnen Levels ist ähnlich und endet grundsätzlich mit einem mehrminütigen Schußwechsel gegen einen besonders starken Stage-Boss. Neben dem grobkörnigen VGA-Modus bietet Panzer Dragoon zwei verschiedene SuperVGA-Modi, die auf Pentiums ab etwa 100 MHz Taktfrequenz Sinn machen. 3D-Beschleunigerkarten werden allerdings nicht unterstützt. Genauso vielfältig und gut wie die 3D-Grafik ist auch die Sounduntermalung. Pro Level ließ SEGA zwei klassische Musikstücke komponieren, die exakt auf das Fantasy-Szenario zugeschnitten wurden. Durch den streng linearen Spielverlauf - ohne irgendwelche Puzzles oder Taktik-Elemente - ist die Zielgruppe auf Fans reinrassiger Shoot 'em Up-Spiele beschränkt. Die uns zur Verfügung gestellte Betaversion war bereits so weit spielbar, daß wir für die nächste Ausgabe mit einem ausführlichen Review rechnen.

Thomas Borovskis

RELEASE

Genre	Shoot 'em Up
Hersteller	Sega

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1997

Theatre of Pain

Morituri te salutant

In der letzten Ausgabe berichtete PC Games, daß Mirage an einem Kampfsportspiel namens Gladiators arbeitet. Das ist leider nicht ganz richtig: Mirage arbeitet zwar an einem Prügelspiel, der Titel lautet jedoch Theatre of Pain. Ein Konkurrent für Virtua Fighter PC?

Die gerenderten Gladiatoren lassen sich über wenige Tastaturkommandos einwandfrei steuern. Die beiden Schwerter am unteren Bildschirmrand symbolisieren die Geschwindigkeit, mit der die Kämpfer zu Werke gehen.

Vor einem Kampf werden die einzelnen Charaktere in einer Zwischensequenz mit all ihren Eigenschaften vorgestellt. Hier sehen Sie Spartacus, der mit einer schweren Metallkette bewaffnet ist.

Spartacus gegen Caligula: der mächtige Koloß auf der rechten Seite hat große Schwierigkeiten mit dem wieselflinken Leichtgewicht. Vor allem die lange Metallkette kann einen leicht zum Wahnsinn treiben.

Das alte Rom ist der Schauplatz von Theatre of Pain. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Gladiators, der sich im Kampf gegen sieben seiner Kollegen beweisen muß. Jeder Charakter verfügt über eine eigene Optik, eigene Waffen und natürlich jede Menge Special Moves. Obwohl es sich bei der uns vorliegenden Version noch um eine sehr frühe Beta handelt, läßt sich schon jetzt sagen, daß sich die Spezialschläge unkompliziert, d. h. mit wenigen Tastatur- bzw. Joypadkommandos ausführen lassen.

Großes Schlag-Repertoire

Fußtritte und Faustschläge sind natürlich in verschiedenen Variationen vorhanden, besonders reizvoll wird Theatre of Pain jedoch durch die zahlreichen antiken Waffen: vom Schwert über Fangnetz und Pieke wird dem Spieler ein riesiges Arsenal geboten. Mit welchen Waffen man in die Schlacht zieht, ist vom ausgewählten Charakter abhängig. So kämpft Nemesis mit zwei Kurzschwertern, Vulcan vertraut hingegen lieber seiner gewaltigen Streitaxt.
Die Darstellung der Auseinandersetzung wirkt auf den ersten Blick eher „klassisch", spart aber nicht mit allerlei technischen Finessen und Effekten. Alle Gladiatoren wurden dreidimensional gerendert und hinterlassen dadurch einen besonders plastischen, räumlichen Eindruck. Darüber hinaus unterscheiden sich die acht Arenen nicht nur durch die Hintergrundgrafik, sondern auch durch viele animierte Details, die der Umgebung Leben einhauchen.

Tolle Grafik auch ohne teure Hardware

Trotz ausgezeichneter Darstellung der Kämpfer und der Arenen muß man auf gelungene Animationen nicht verzichten, vor allem die Geschwindigkeit kann begeistern: für hochauflösende Grafik ist nicht unbedingt ein getunter High-End-Rechner notwendig, schon ab einem Pentium 100 läuft Theatre of Pain erstaunlich flüssig. Auch Besitzer langsamerer Maschinen werden mit diesem Spiel keine Probleme haben, schließlich läßt sich die Auflösung reduzieren.
Erscheinen soll Theatre of Pain Februar oder März 1997. Bis dahin werden noch zahlreiche Beta-Tests ablaufen, um sicherzugehen, daß das Spiel den Genre-Liebhaber auch wirklich anspricht. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Oliver Menne

RELEASE

Genre	Kampfsport
Hersteller	Mirage
VERÖFFENTLICHUNG	1. Quartal 1997

KKND - Krush, Kill and Destroy

Der Tag danach

Völlig unvermutet überraschte uns Electronic Arts mit der Ankündigung eines Spieles, das man von dem renommierten Hersteller zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht erwartet hätte. Ein Echtzeit-Strategiespiel, ganz im Stil von Command & Conquer oder WarCraft 2, das die Features seiner Vorbilder aufgreift und in wesentlichen Punkten verbessert.

Genaugenommen handelt es sich bei KKND um ein Plagiat von Command & Conquer, bei dem das Programmierteam Beam sich seine eigenen Gedanken darüber gemacht hat, wie ein würdiger Nachfolger des Kultspieles aussehen könnte. Wiederum gibt es zwei Parteien, die mit unterschiedlichen technischen Voraussetzungen um die Weltherrschaft streiten. Die Rolle der „Guten" übernehmen die sogenannten Survivors, die den Dritten Weltkrieg unbeschadet überstanden haben und über herkömmliche Waffen und Fahrzeuge verfügen. Diesen stehen die Evolved gegenüber, mutierte Strahlenopfer, die sich auf bestimmten Gebieten in einem vorindustriellen Entwicklungsstand befinden. Obwohl die Evolved mit Pfeil und Bogen bewaffnet sind und mutierte Tiere als Transportmittel verwenden, sollen sie den Survivors in etwa ebenbürtig sein. Als Grundstoff für die Produktion der Gebäude und Militäreinheiten dient Erdöl, das mit Bohrstationen und Öltransportern aus der Erde zu den E-Werken geschafft wird. Die den Tiberiumsammlern entsprechenden Öltransporter haben durch diese Konstruktion nur wenig Grund, in feindliche Basen einzudringen, selbst wenn eine Ölförderstelle ausgedient hat, begeben sie sich nicht auf eigene Faust in Feindeshand.

Bis zu neun Einheiten jeder Sorte können gleichzeitig in Auftrag gegeben werden. Dadurch werden allzu lange Leerlaufzeiten vermieden.

Zu Beginn einer Mission erhält man einen kurzen Überblick über die aktuelle Lage und den Sinn und Zweck des nächsten Auftrags.

Unter den Brücken können sich einige Einheiten verstecken. Bislang sind diese aber nur für menschliche Spieler unsichtbar.

Aus Forschung und Technik

KKND wird voraussichtlich aus 40 Missionen bestehen, wovon zehn dem Multiplayerbetrieb zugedacht sind. Die restlichen Missionen teilen sich auf die zwei Parteien auf, man kann also wie bei C&C auch auf der „bösen" Seite spielen. Bis zu sechs Spieler können gleich-

zeitig im Netzwerk gegeneinander antreten, wobei übrigens die manuelle Wahl des Technologie-Levels wegfällt: mit Hilfe einer Forschungsstation lassen sich die anderen Gebäude aufrüsten, die anschließend mehr und bessere Güter herstellen können. Man hat also die freie Wahl, ob man sein Geld für Masse oder für Klasse der eigenen Einheiten ausgibt. Durch Training kann man seine Truppen ohnehin verbessern, da sie mit jedem überstandene Kampf an Erfahrung gewinnen. Es gibt insgesamt über 50 verschiedene Einheiten, durch die Einteilung in Klassen behält man dennoch stets die Übersicht. Eine gut durchdachte Menüleiste mit fünf Untermenüs für diese Klassen sorgt für einen schnellen Zugriff auf die Produktion, ein Scrollen durch endlose Listen entfällt also. Einheiten einer Seite haben nur in den wenigsten Fällen ein entsprechendes Gegenstück auf der anderen Seite, nicht einmal die Gebäude haben gleiche Funktionen.

So ein Bollwerk ist mit etwas Geschick leicht zu durchbrechen, da sich zurückziehende Gegner ein paar Meter verfolgt werden.

Künstliche Intelligenz

Beam plant, den Computergegner mit einer künstlichen Intelligenz auszustatten, die ihren Namen verdient. So soll der Feind nicht nur dadurch gewinnen können, daß er zu Beginn einer Mission mit viel Bargeld und einer fertigen Basis ausgestattet ist, sondern auch bei gleicher Ausgangssituation eine faire Chance auf den Sieg hat. Selbst wenn dieses hehre Ziel nicht erreicht werden sollte, kann man auf eine Menge Abwechslung hoffen: die zum Teil riesigen Karten bieten mit ihrem ausgeklügelten Design zahlreiche Schlupflöcher und Gelegenheiten, den Gegner in einen Hinterhalt zu locken.

Kein Atom nach dem Dritten Weltkrieg

Vielen Spielern dürften die Hubschraubereinheiten aus C&C fehlen, die höchstwahrscheinlich nicht in KKND enthalten sein werden. Immerhin finden sich die Luftangriffe wieder, d. h. Flugzeuge können von außerhalb zu einem frei wählbaren Einsatzort geschickt werden. Auf den Einsatz von Atomwaffen wird wohl aus Pietätsgründen verzichtet. KKND basiert auf einer sehr detailverliebten SVGA-Grafik, die sich schnell und ruckfrei scrollen läßt, und auch die Menüstruktur dürfte bald als neuer Standard gelten. Im Augenblick wird noch am Missionsdesign und vor allem an der Computerintelligenz gebastelt, erst wenn KKND die Fahrzeuge vernünftig steuert und der Computergegner nicht nur durch unfaire Mittel siegen kann, könnte KKND eine ernsthafte Konkurrenz für das wenige Wochen früher erscheinende Command & Conquer 2 werden. Bereits nächsten Monat werden wir es wissen.

Harald Wagner ■

Mutierte Krabben sind die wichtigsten „Fahrzeuge" der Evolved. Langsam, aber sehr ausdauernd und schadenbringend.

Die Ölplattformen sind ein wichtiges strategisches Ziel, hier wird der einzige Rohstoff für Gebäude, Waffen und bewegliche Einheiten geschöpft.

In gegnerische Gebäude kann man Saboteure einschleusen, die deren Verteidigung schwächen und sogar das Gebäude sprengen können.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Electronic Arts

VERÖFFENTLICHUNG
Dezember 1996

Tomb Raider

Revolverbraut

Das Thema „Frauen und Computerspiele" ist spätestens seit dem Auftauchen einer gewissen Petra Maueröder kein Streitfall mehr. Ganz anders verhält es sich mit „Frauen in Computerspielen" - denn da sah es bislang noch düster aus. Stand wirklich einmal eine Frau im Mittelpunkt einer CD-ROM, so ging es in fünfundneunzig Prozent aller Fälle um deren nackte Haut. Die Heldin in Tomb Raider gehört einer ganzen anderen Kategorie an: Lara Croft ist eine Art weiblicher Indiana Jones - allerdings um ein Vielfaches besser bewaffnet.

Wer hofft, eine Frau wie diese in irgendeiner Diskothek zu treffen, kann wohl suchen, bis er schwarz wird. Wenn es sie tatsächlich geben würde, wäre der südamerikanische Dschungel vielleicht ein besserer Ort: Lara Croft, die Polygon-Heldin von Tomb Raider, hält verfallene Inkastädte, verschüttete Grabkammern und Minenfelder nämlich für bedeutend attraktivere Vergnügungsstätten. Zur Vorgeschichte: Als die quirlige Hobby-Archäologin neulich mit einem drei Meter hohen Yeti im Schlepptau von einem Erholungstrip in der Himalaya-Region zurückkehrte, wurde ihr ein interessanter Auftrag offeriert. In den Grabkammern des Qualopec soll sie ein mysteriöses Artefakt aufspüren und ihrer Auftraggeberin, Jacqueline Natla, überbringen. Als Lara

Sobald ein Gegner auftaucht und der Spieler beide Waffen zieht, verfolgt Lara ihr Ziel automatisch. Ein Druck auf die STRG-Taste löst den Schuß aus.

Der Balken rechts oben im Bild gibt Laras Luftvorrat an. Wenn der Sauerstoff verbraucht ist und man nicht sofort auftaucht, erstickt die Heldin.

tatsächlich ein Bruchstück des Talismans findet, kommt es zum Streit mit Miss Natla. Wie sich herausstellt, stammt der magische Gegenstand nämlich nicht etwa aus dem Mittelalter, sondern aus einer Zeitperiode viele Jahrtausende davor. Hat Lara etwa den Schlüssel zum sagenumwobenen Kontinenten Atlantis gefunden? Um diese Frage zu beantworten, muß sie in den Ruinen dreier untergegangener Zivilisationen nach weiteren Anhaltspunkten forschen. Bevor die Reise durch insgesamt 15 gigantische Levels beginnen kann, steht allerdings noch ein kurzer Aufenthalt in Laras Eigenheim an, das einem riesigen Fitneßstudio gleicht: hier wird der Spieler an die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten der Polygonfigur herangeführt. Auf Tastendruck vollführt sie gewagte Hechtsprünge, rollt sich filmreif über die Schulter ab oder hangelt sich an Klettergriffen die Wände entlang. Glaubt man, die Tastatursteuerung einigermaßen im Griff zu haben, so kann der gefährliche Teil des Abenteuers beginnen - eine vom Dschungel überwachsene Ruinenstadt stellt den Einstiegspunkt des über 30-stündigen Gewaltmarsches dar.

Achtung, Kamera läuft - Klappe!

Wer bereits mit anderen Programmen der Gattung "3D-Action" zu tun hatte, wird sich über die ungewöhnliche Spielperspektive wundern. Anstatt das Geschehen aus dem Blickwinkel der Hauptperson zu zeigen, entschloß sich Core Design nämlich dazu, eine virtuelle Kamera hinter Lara mitlaufen zu lassen, die ihr auf Schritt und Tritt folgt. Da Tomb Raider kein reinrassiges 3D-Actionspiel ist, sondern eine Art Genre-Mix aus Jump & Run, Shoot 'em Up und Action-Adventure, hat dies auch verständliche Gründe: nur aus der Schräg-oben-Ansicht ist es dem Benutzer möglich, die Polygonfigur exakt über die Felsspalten, Abgründe und schma-

Bestimmte Felsblöcke können verschoben werden - die Animation der Spielfigur erlebt hier Höhenflüge.

Keine Wand ist wie die andere: vor allem in den Höhlenlevels spielt die 3D-Engine ihre Trümpfe aus.

Die Idylle trügt! Der harmlos aussehende Gorilla wird sich im nächsten Moment auf Lara stürzen - höchste Zeit also, die Pistolen zu ziehen. Als kletterbegabtes Tier kann der Affe dem Spieler sogar auf Felsblöcke folgen.

3D-Action oder Plattform-Game? In Räumen wie diesem läßt sich die Grundsatzfrage gar nicht so leicht beantworten. Tatsächlich gibt es viele Stellen, die nur mit perfekter Tastenbeherrschung und dem richtigen Timing zu bewältigen sind.

Wenn man zu sorglos auf engen Säulen herumspaziert, fällt Lara schnell in einen Abgrund. An solchen Stellen sollte der Schleich-Modus aktiviert werden.

len Grate zu dirigieren, die im Spielverlauf noch häufiger vorkommen als irgendwelche mobilen Gegner. Wo bei anderen Programmen die besagte virtuelle Kamera in einem bestimmten Abstand von der Spielfigur befestigt ist, geht das neuentwickelte „Cinematic Camera System" sogar noch weiter: Je nach Höhe und Ausdehnung des momentan betretenen Raums wird versucht, durch sanfte Kameraschwenks stets einen optimalen Blick auf das Spielgeschehen zu gewährleisten. Auch wenn das nicht immer klappt - etwa wenn Lara mit dem Rücken zu einer hohen Säule steht - hat sich dieses System im Test relativ gut bewährt. Sollte trotzdem einmal die Übersicht fehlen, so gewährt ein Druck auf die „0"-Taste den totalen Durchblick. Mittels der Cursortasten kontrolliert man dann Laras Kopfbewegungen und kann frei nach oben, nach unten oder zur Seite schauen. Ein anderer Vorteil der Rückenansicht ist der freie Blick auf die eindrucksvoll animierte Spielfigur. Alle Moves (insgesamt über 20 verschiedene Animationssequenzen) wirken dermaßen realistisch und natürlich, daß man fast glauben könnte, einen gefilmten und anschließend überpinselten Stuntman zu beobachten.

Sich regen bringt Segen!

Obwohl Lara in jedem Spielabschnitt auf eine stattliche Anzahl gefährlicher Gegner trifft - meist in Form von Raubtieren oder Fabelwesen -, stellt der

Dank der einzigartigen Kameraführung sieht man auch Gegner, die sich von hinten anschleichen. Leider wird die Spielfigur dadurch oft genug verdeckt.

Der Mythos von Atlantis regte die Designer zu architektonischen Höchstleistungen an. Die phantasievollsten Räume trifft man in den letzten Levels.

Archäologische Zeitreise

Auf Ihrem Fußmarsch durch die 15 Levels besucht Lara gigantische Bauwerke verschiedener untergegangener Zivilisationen. In mühsamer Handarbeit mußten die Grafiker antike Säulen, Hängebrücken und hunderte weiterer, zeittypischer Baustilelemente zusammenschustern. Das Ergebnis sind vier „Welten", die so lebensecht wirken, wie in keinem Spiel zuvor.

Vilcabamba
Versteckt im peruanischen Regenwald liegen die Ruinen einer untergegangenen Inka-Zivilisation. In Vilcabamba trifft Lara auf Wölfe, Bären, Fledermäuse, Riesenechsen und andere Untiere.

Labyrinth
Das Goldene Zeitalter der griechisch-römischen Zeitepoche spiegelt sich in den hohen Säulenbauten der Labyrinth-Welt. Lara begegnet hier unter anderem Löwen, Krokodilen und Affen.

Ägypten
Jahrhundertelang sind die Pyramiden des ägyptischen Szenarios nicht mehr betreten worden. Um die Sphinx zu finden, muß man Pumas, Alligatoren und mystische Gestalten besiegen.

Atlantis
Hier haben die Designer ihre Phantasien voll ausleben können. Da Atlantis bekanntlich nie existiert hat, bergen diese Pyramiden-Bauten auch für beschlagene Archäologen viele Überraschungen.

Levelaufbau mit seinen versteckten Fallen und immensen Höhenunterschieden die eigentliche Herausforderung dar. Nur für Spieler, die den Umgang mit allen akrobatischen Moves gut beherrschen, stellen die gigantisch großen Levels keine Sackgassen dar. Oft genug sind schmale Kanten, treppenartig angeordnete Felsformationen oder kleine Schlupflöcher im Stein die einzige Möglichkeit, den nächsten Raum zu erreichen. Als nicht minder trickreich erweisen sich Geheimtüren, die nur durch das Betätigen bestimmter Wandschalter zu öffnen sind, morsche Plattformen, die bei zu starker Belastung unter der Heldin zusammenbrechen, oder riesige Granitkugeln, die - einmal losgelassen - alles niederwalzen, was sich ihnen in den Weg stellt. Das Repertoire an derartigen Hinterhältigkeiten ist groß: von riesigen Steinhämmern, Damokles-Schwertern und Giftpfeilen bis hin zu wassergefluteten Gängen, deren Länge exakt auf Laras Atemluft-Vorrat abgestimmt wurde, ist alles dabei, was eine Gänsehaut erzeugt. Was speziell die Grafikfreaks freuen wird: all diese Grausamkeiten wurden in eine 3D-Engine verpackt, die in puncto Schnelligkeit und Detailreichtum objektiv von keinem momentan erhältlichen Spiel übertroffen wird. Weniger schön sind freilich die gelegentlichen Darstellungsfehler, denen wir einen Extrakasten auf diesen Seiten gewidmet haben.

Der Sprung in die Löwengrube

Im Gegensatz zu anderen 3D-Actionspielen sind einfache, senkrechte Wände eine echte Seltenheit. Und obwohl die zahlreichen Felsvorsprünge, Klettergriffe und Abgründe eine echte Zierde sind, sind sie keineswegs nur Verzierung. Eigentlich ist fast jeder hochgelegene Felsvorsprung für das Weiterkommen irgendwie wichtig - selbst wenn er den Designern nur als Ablageplatz für die spärlich verstreuten Verbandskästen oder Zusatzmagazine dient. Die Leistungsfähigkeit ihrer Grafik-Engine wurde von den Programmierern auch nach allen Regeln

Ein typischer Wandschalter - wenn er umgelegt wird, öffnet ein versteckter Mechanismus eine Tür oder ein Gitter an anderer Stelle im Level.

Da Lara ihre Pistolen im Wasser nicht benutzen kann, sollte sie schnellstmöglich zurück ans Ufer schwimmen. Ansonsten hat sie hier keine Chance.

AWARD PC Games

Grafik-Bugs

Zu unserem Glück sind den Designern wenigstens in einigen Routinen der Grafik-Engine ein paar Patzer passiert - denn wo hätten wir sonst den Hebel der Kritik ansetzen sollen? Um es gleich vorwegzunehmen: die gelegentlichen Darstellungsfehler an den Felswänden sehen zwar nicht schön aus, beeinflussen die Spielbarkeit aber in keinster Weise. Aufgrund der großen Zahl gleichzeitig angezeigter Texturen kommt es in Tomb Raider regelmäßig vor, daß einige von ihnen nicht korrekt wiedergegeben werden oder ganz fehlen. Der Effekt ist, daß Lara an einigen Türen und Wänden teilweise im Fels „verschwindet" oder scheinbar im leeren schwebt, wo sie auf einer Plattform stehen sollte. Noch seltener als die vorgenannten Fälle sind Spielsituationen, in denen beispielsweise Verbandskästen durch Felswände hindurchscheinen. Da solche Darstellungsfehler - auch Z-Buffering-Fehler genannt - durch Ergebnisrundungen in den 3D-Routinen bedingt sind, ist mit einer Behebung durch einen Bugfix auch nicht zu rechnen. Der Rechenaufwand würde bei einer „genaueren" Kalkulation der Polygonkoordinaten nämlich so extrem ansteigen, daß die Grafik dadurch unspielbar langsam werden würde.

Besonders eindrucksvoße Szenen ergeben sich, wenn Lara während des Laufens ihre Waffen zieht. Schießen kann sie sogar inmitten eines Sprungs.

der Kunst ausgenutzt - im Grunde genommen sieht kein Raum in Tomb Raider aus wie der andere. Die vielen Ideen, die in das Level-Design einflossen, passen thematisch gut in die vier übergeordneten Schauplätze: Während in der Inka-Welt tosende Wasserfälle und zerstörte Hängebrücken den Weg versperren, findet man in der griechisch-römischen Katakomben-Landschaft riesige, verlassene Arenen, Löwengruben und Verweise auf Figuren der damaligen Mythologie (Damokles, Atlas usw.). Typisch orientalische Züge trägt die Grafik anschließend in der altägyptischen Welt, wo das Schieben oder Ziehen von Felsblöcken sowie das Umlegen von Schaltern eine Schlüsselrolle einnimmt. Bei der Darstellung der inneren Räume von Atlantis mußten die Designer ihre Phantasie schließlich gar nicht mehr zügeln: hier tauchen surrealistische Fallenkonstruktionen und die eingangs erwähnten Fabelwesen (z. B. superstarke Minotauren) auf. Bevor man sich mit solchen Endgegnern herumschlagen muß, geht es in den ersten Leveln (Inka-Welt) aber noch relativ behutsam zur Sache. Vereinzelt auftauchende Wolfsrudel, Bären und Fledermäuse lassen dem Spieler genug Zeit, sich an die beiden Pistolen zu gewöhnen, die Lara nach einem Druck auf die Leertaste zieht. Apropos „Bewaffnung": um den Schwierigkeitsgrad nicht grundlos in schwindelerregen-

In der Abgeschiedenheit des Dschungels von Vilcabamba konnten auch urzeitliche Riesenechsen überleben.

Guten Appetit! Die Saurier sind dumm - dafür aber hungrig und flink.

Jump & Run: Mit wenigen Schüssen läßt sich ein T-Rex nicht erledigen.

Als amphibische Lebensform trifft man Krokodile auch im Trockenen.

AWARD PC Games Disc & Mag

Unter Wasser erwarten den Spieler oft zeitkritische Stellen. Hier muß ein Schalter umgelegt werden, bevor der knappe Sauerstoff ausgeht.

Statement

Der Versuch, dieses Spiel mit anderen modernen Vertretern des 3D-Action-Genres zu vergleichen, kommt einer Quadratur des Kreises nahe: Von gelegentlichen Clipping-Fehlern abgesehen, besitzt Tomb Raider zwar alle technischen Vorzüge, die man von einem bekannten id-Spiel gewohnt ist. Allerdings setzt Tomb Raider die Meßlatte in fast allen Belangen ein Stückchen höher. Die klug durchdachte Tastatursteuerung mit ihren vielen Kombinationsmöglichkeiten geht dem Spieler sofort in Fleisch und Blut über - und trotzdem fragt man sich im zehnten oder elften Level immer noch, welcher akrobatische Move an dieser und jener Stelle wohl der angebrachteste sei. Hinzu kommt die phantasievolle Levelgestaltung, die an manchen Stellen bis auf den Zentimeter auf Laras Bewegungsfähigkeiten angepaßt wurde. Unfaire Stellen, wie zeitkritische Jump & Run-Einlagen oder unsichtbare Todesfallen, halten sich in Grenzen - an vielen Stellen hat der Spieler sogar drei oder mehr Möglichkeiten, schwierige Passagen auf seine eigene Art zu lösen. Beachtlich ist der Spannungsbogen, der eigentlich an keiner Stelle des Spiels abreißt. Kein simples Geballere, sondern eine geniale Mischung aus Action, Plattform-Game und einer Prise Adventure. Meiner Meinung nach ist Tomb Raider das innovativste Actionspiel des Jahres!

de Höhen zu treiben, verpaßte man Lara einen nie zur Neige gehenden Munitionsvorrat. Das gilt zumindest für die Pistolen - alle anderen Waffen (Schrotflinte, Uzi etc.) benötigen „konventionelle" Munition, die vorwiegend in den Secret Areas zu finden ist. Da der Spieler während der Kämpfe schon mit Sprüngen ([ALT-GR]+Cursortasten) und anderen Ausweichbewegungen (Schulterrollen, Sidestep usw.) beschäftigt ist, wird ihm das Zielen erspart: sobald der Kampfmodus aktiviert ist (Leertaste), verfolgt Lara ihr Ziel vollautomatisch.
Obwohl der Gedanke, wilde Tiere zu erschießen, für den typischen 3D-Action-Spieler vielleicht nicht gerade verlockend sein mag, kommt der Verzicht auf allzu „menschliche" Gegner dem Spielspaß nur entgegen: Jedes wilde Tier hat spezielle Fähigkeiten und Angriffstaktiken, auf die Lara sich von Level zu Level neu einstellen muß.

Intelligente, dreidimensionale Gegner

Wölfe beispielsweise greifen bevorzugt im Rudel an und ziehen sich bei Gefahr um einige Meter vom Spieler zurück. Urzeitliche Tyrannosaurier rennen völlig kopflos auf Lara zu, während die Gorillas - mit einer relativ hohen Computer-KI - ihr sogar auf Felsvorsprünge folgen. Genau wie die Hauptfigur sind alle Bestien als echte 3D-Figuren aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt, was sie genauso realistisch aussehen läßt wie die Gegner aus id-Softwares vor kurzem indizierten Spiel. Auf die Hardware-Anforderungen muß dies allerdings auch ü ertragen werden: ein Pentium-Rechner mit 100 MHz ist die Mindestausstattung, falls man im SVGA-Modus (niedrige Detailstufe) einigermaßen flüssig spielen will. Weniger spektakulär als die Grafik ist die Sounduntermalung: die im Hauptmenü eingespielte Orchestermusik wird im Spiel leider nicht fortgeführt. Lediglich einige szenariotypische Geräuscheffekte (tosender Wasserfall, Dschungelvögel usw.) untermalen Laras Laufgeräusche. Im Gegensatz zur SEGA-Saturn-Version, die wir parallel zum diese Test ebenfalls unter die Lupe genommen haben, ist man bei Tomb Raider PC nicht auf einige, wenige Save-Kristalle - also Stationen, an denen das Spiel gespeichert werden kann - beschränkt. Da man in brenzligen Situationen sofort per Hotkey abspeichern kann, ist der Schwierigkeitsgrad etwas humaner als auf den 32 Bit-Konsolen.

Thomas Borovskis ■

Auf Kämpfe sollte man sich unter Wasser nicht einlassen. Falls plötzlich Tiere auftauchen, sollte man diese vom Ufer aus bekämpfen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 2 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, Local-Bus-SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	90%
Sound	58%
Handling	92%
Spielspaß	90%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Core Design/Eidos
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

AWARD PC Games Disc & Mag

Das Hexagon Kartell

Im Namen der Freiheit

An der Front der Hubschrauber-Simulationen kehrt so langsam wieder Ruhe ein. Apache Longbow machte vor über einem Jahr den Anfang, Hind und AH-64D Longbow folgten kurze Zeit später. Das deutsche Unternehmen Ascaron möchte aber nun mit Das Hexagon-Kartell zeigen, daß Grafik und Gameplay nicht mehr Domänen amerikanischer Spieleschmieden sind.

Im Jahr 2001 haben die weitgehend unabhängig voneinander arbeitenden Mafia-Organisationen begriffen, daß Einigkeit stark macht. Die sechs größten Organisationen (darunter Vertreter aus Italien, Südamerika und Rußland) schlossen nach kurzen Verhandlungen ein Abkommen, das sowohl die Drogenproduktion als auch den Waffenhandel unter eine gemeinsame Kontrolle stellt, um so die Reibungsverluste zu minimieren. Daraufhin dauerte es über drei Jahre, bis alle Nationen begriffen, daß sich hier ein starker Gegner gebildet hat, der nur gemeinsam bekämpft werden kann. Die multinationale Truppe United Navy unter Aufsicht des Weltsicherheitsrats wird gegründet; die Basis ist der umgebaute Hubschrauberträger Mustang mit Heimathafen im amerikanischen Bundesstaat Maine. Der Spieler nimmt als Hawk an der Story teil: ein geheimnisvoller Charakter mit zahllosen Namen und einer gefälschten Personalakte. Dadurch steht man bei seinen Vorgesetzten nicht besonders hoch im Kurs, aber immerhin bekommt man von der United Navy die Gelegenheit, sich im Kampf zu rehabilitieren.

Erfolgsabhängiger Spielverlauf

Ascaron hat auf eine lineare Storyline verzichtet: von den über 50 enthaltenen Missionen wird man also bestenfalls 40 zu Gesicht bekommen. Jedem der fünf Szenarien wurde eine eigene kleine Geschichte mit offenen Ausgängen verpaßt, so daß man sich als Spieler in das Geschehen einbezogen fühlt. Beispiel: man muß einen abgeschossenen Hubschrauberpiloten suchen, und im Erfolgsfall erzählt dieser dann von einer Radaranlage, die in der nächsten Mission zerstört werden muß. Kann man den Piloten nicht finden, so wird dieser vom Kartell gefangengenommen und muß erst einmal befreit werden. Anschließend muß in großer Eile ein feindlicher Nachschubkonvoi daran gehindert werden, sein Ziel zu erreichen: da die Radaranlage aber noch intakt ist, ist die feindliche Gegenwehr weiterhin sehr effektiv.

Es gibt zwar immer die Möglichkeit, eine Mission ein weiteres Mal zu fliegen. Durch die offene Story ist es aber nur selten notwendig, sich an einer einzelnen Mission festzubeißen, bis man diese erfolgreich abgeschlossen hat. Wer allerdings auf schnelle Beförderungen, Orden und Punkte wertlegt, sollte versuchen, jede Mission durch taktische Planung und Beachtung der zahlreichen Kontrollelemente erfolgreich abzuschließen. Das Hexagon-Kartell verlangt vom Spieler mehr als nur geschicktes Anschleichen, Ziele bekämpfen und zurückfliegen: durch ein aufwendiges Missionsdesign wurden solche Motivationskiller verhindert.

Vielfalt durch Realitätsnähe

Da gibt es zum Beispiel die schon erwähnten Suchmissionen, bei denen man durch Funksprüche Hinweise auf den Zielort erhält. Darüber hinaus gibt es Rettungsmissionen, in denen Personen aus einem Gefängnishof oder einem Brunnenschacht befreit werden müssen. An anderer Stelle muß ein Lager mit Waffen ausgerüstet werden, also fliegt man zwischen Lager und Basisschiff hin und her und versucht, möglichst viele der am Hubschrauber hängenden Kisten

AWARD PC Games Disc & Mag

Detailverliebt: sogar einzelne Patronenhülsen sind bei diesem Hubschraubertyp zu erkennen. Freie Rechenleistung wird allerdings vorausgesetzt.

Über einem arabischen Dorf ist man nicht immer alleine im Luftraum. Mit der Erfüllung einer Mission hat dieses seltsame Zusammentreffen nichts zu tun.

heil abzuliefern. Auch Feindaufklärung (ganz ohne Einsatz der Bordwaffen!) und echter Dogfight (Kampf Helikopter gegen Helikopter) fehlen nicht im umfangreichen Repertoire, das Ascaron dem Spiel spendiert hat. Um die Missionen nicht völlig aus der Luft greifen zu müssen, hat man sich die Zusammenarbeit mit Rainer Wilke, einem Fluglehrer an der Heereswaffenschule, gesichert. Durch seine langjährige Erfahrung als Hubschrauberpilot, Lehrer und Kunstflieger konnten die Missionen sehr realitätsnah gestaltet werden.

Pädagogisch wertvoll

Auch das von einem Studenten implementierte physikalische Modell, das den einzelnen Hubschraubertypen zugrundeliegt, wurde so durch einen Praktiker erprobt. Mit dem Wissen im Hinterkopf, daß der Erfolg in den einzelnen Missionen den Spielverlauf beeinflußt und die Aufträge denen eines echten Kampfpiloten entsprechen können, kann Das Hexagon-Kartell lange Zeit vor den Bildschirm fesseln. Obwohl eine Simulation in erster Linie simulieren und erst danach Spielspaß vermitteln will, hat es Ascaron verstanden, durch die abwechslungsreich und spannend gestalteten Missionen dem Spieler eine dauerhafte Motivation zu bieten.

Etwas für jeden Geschmack

Um den bisher üblichen Spagat zwischen Spielspaß und Realismus zu vermeiden, läßt sich der Realitätsgrad den eigenen fliegerischen Fähigkeiten und der vorhandenen Hardware stufenlos anpassen. Wer alle Möglichkeiten des Fluggeräts ausnutzen möchte, erkauft sich dies durch ein instabileres Flugverhalten. Wem NovaLogics Comanche gerade noch einfach genug erschien, kann sich aber auch eine solche Konfiguration einrichten. Zwei Joysticks sollte man sich durchaus gönnen, um den Hubschrauber unter Kontrolle zu halten; die ebenfalls unterstützten Pedale sind hingegen Luxus und nur echten Freaks anzuraten. Schon nach wenigen Stunden beherrscht man sein Fluggerät so weit, daß man sich an die

Flugschule

Da man mit dem Berater Rainer Wilke ohnehin schon einen Fluglehrer an der Hand hatte, lag es nahe, den in das Spiel integrierten Lernmodus den echten Gegebenheiten der militärischen Hubschrauber-Schulung anzupassen. Mit Wilkes beruhigender Stimme im Funkgerät wird man durch die einzelnen Lektionen geführt, die sich nur ganz am Anfang mit den Grundlagen des Fliegens beschäftigen. Bereits in der dritten Lektion lernt man die Notlandung, bald darauf den Blindflug und den Transport von hängenden Lasten. Spätestens das Training der Personenrettung verlangt ein gutes Gefühl für das Verhalten des Helikopters, da ein zermalmter Kamerad die Stimmung des Lehrers merklich sinken läßt. Das gesamte Trainingsgelände inklusive Hindernisparcours und Schießstand wurde realitätsnah gestaltet, da hupen einem die Kameraden in ihren Jeeps schon einmal aufmunternd zu, wenn man in drei Metern Höhe über deren Köpfe hinwegstreift.

Rainer Wilke hat ein anspruchsvolles Trainingsprogramm zusammengestellt. Nur der kleinste Teil beschäftigt sich mit dem blanken Flug.

Schon das Schweben über einem Punkt ist erstaunlich schwierig.

Die Personenrettung gehört zu den anspruchsvollsten Aufgaben.

Für den Instrumentenflug wird das Cockpitfenster abgedunkelt.

Eine schwingende Tonne muß durch den Stangenwald gelotst werden.

AWARD PC Games

Mit der VGA-Auflösung haben selbst schwachbrüstige Rechner keinerlei Probleme, trotz vieler Objekte hohe Frameraten zu berechnen.

In einzelnen Missionen führt man eine ganze Staffel an. Per Funk kann man bequem jedem einzelnen einen gesonderten Auftrag geben.

ersten Missionen wagen kann. Wer für den Pilotenschein trainiert, sollte mit einigen Tagen rechnen (in der einfachsten Einstellung reichen dafür fünf Minuten). Auch der Actiongehalt ist nicht streng vorgegeben: wer lieber schießt als zielt, kann sich die Landschaft mit vielen schlecht zielenden Gegnern übersäen lassen, Simulationspuristen dürften lieber gegen einzelne gut ausgerüstete Gegner antreten.

Hohe Übersichtlichkeit

Mußte man sich bisher zwischen dem sogenannten Virtuellen Cockpit (einem funktionsuntüchtigen Cockpit, das eine Sicht nach allen Richtungen gestattet) und der sturen Sicht nach vorne entscheiden, so kann man bei Das Hexagon-Kartell die Sicht den Flugbewegungen folgen lassen. Fliegt man beispielsweise nach rechts und drückt die Nase des Hubschraubers nach unten, wird der Blick nach rechts unten gelenkt - das Cockpit bleibt dabei voll funktionsfähig. Der Sinn des ganzen liegt in einem deutlich vergrößerten Gesichtsfeld: unerwartet auftauchende Objekte lassen sich so rechtzeitig erkennen und Gegner länger im Blickfeld behalten. Das virtuelle Cockpit, das der Blickrichtung völlige Bewegungsfreiheit ermöglicht, bleibt der headtracking-fähigen 3D-Brille Forte VFX-1 vorenthalten.

Keine ungenutzte Rechenzeit

Das größte Manko aller bisherigen Hubschrauber-Simulationen sind die flachen, karg bewachsenen Landschaften, die keinerlei Tiefeninformation vermitteln. Da man so ständig gegen kaum sichtbare Berge prallt und dabei nicht einmal optisch etwas geboten bekommt, ist der Frustfaktor recht hoch. Bei Hexagon-Kartell werden hingegen die Höhenunterschiede durch verschiedene Farben dargestellt. Die Landschaften sind außerdem mit Bäumen übersät, in den Tälern liegen vereinzelt Dörfer, auf den Straßen fahren Busse und LKW und der Himmel wird mit Verkehrsflugzeugen oder chinesischen Flugdrachen bevölkert. Die Zahl dieser Details hängt von der zur Verfügung stehenden Rechenleistung ab: pfeift der Rechner ohnehin aus dem letzten Loch, wird man kaum etwas zu sehen bekommen. Ein Pentium 100 liefert bereits sehr ansprechende Bilder, auf einem Pentium 133 dürften dann alle verfügbaren Grafiken zu sehen sein.

Harald Wagner ■

Zugunsten der folgenden Missionen sollte man bei Waffentransporten sehr vorsichtig vorgehen. Nur die MG-Munition ist stets vorhanden.

Statement

Wer hätte gedacht, daß ein kleines deutsches Softwarehaus Branchenriesen wie Origin oder Digital Integration das Wasser reichen kann. Nicht nur die für eine Hubschrauber-Simulation revolutionäre Grafik und die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten lassen Das Hexagon-Kartell aus der kleinen Masse der Simulationen herausragen, vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign macht das Spiel zu einem echten Erlebnis. Zwar dürfte einigen Spielern ein Missions-Editor fehlen, die über 50 vorhandenen Missionen sind jedoch auch nach wiederholtem Spielen anspruchsvoll und spannend.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	General Midi
CD 9[illegible]0 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk

RANKING

Simulation

Grafik	88%
Sound	77%
Handling	85%
Spielspaß	**91%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 89,-
Release	November 96

Man kann's auch übertreiben: Wenn Sie jedes geglückte Einpark-Manöver mit einem euphorischen „Sektor unter Kontrolle!" kommentieren oder Ihren Chef morgens mit „Ready and waiting!" begrüßen, nimmt die Leidenschaft für Echtzeit-Strategiespiele bereits bedenkliche Formen an. Doch selbst wer noch so große Sympathien für GDIs, NODs, Orcs oder Commander Zod empfindet, wird zugeben müssen: C&C und Konsorten können niemals das bieten, was Civilization 2, Steel Panthers und Master of Orion 2 ausmacht - nämlich strategischen Tiefgang und die nötige Muße, selbst langfristige Maßnahmen bis ins Detail zu planen. Mit M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration) legt Interplay ein Programm vor, das den kunstvollen Spagat zwischen beiden Welten hinkriegt.

M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration

M.A.X.imale Kraft voraus

Daran hat auch Alarmstufe Rot nichts geändert: Der Schlüssel zum Erfolg bei einer C&C-Mission besteht immer noch in dem Wissen „Wann greift der Gegner wo mit welchen Einheiten an?". Der Schwierigkeitsgrad hängt also grundsätzlich von vorprogrammierten „Einsatzplänen" ab, die Punkt für Punkt abgearbeitet werden und dem Spieler die Illusion eines „intelligenten" Gegners vorgaukeln. Da macht WarCraft 2 keine Ausnahme. Zwar vor wenigen Monaten eines der ersten Spiele dieser Art, bei denen der Computer auch mal auf den Spieler reagierte und nicht nur umgekehrt.

Altbewährt und doch ganz neu

Noch einen Schritt weiter geht jetzt M.A.X., das bislang im allgemeinen Rummel um das neue Westwood-Meisterwerk etwas untergegangen ist. Zu Unrecht, wie unsere intensive Testphase mit dem aktuellen Projekt von Spiele-Allrounder Ali Atabek (u. a. Castles 1+2, Magic Candle, Siege, Virtual Pool, Cyberia) gezeigt hat. Strenggenommen ist M.A.X. ein ganz normales Weltraumkolonisations-Strategiespiel auf Rundenbasis. Acht irdische Clans mit unterschiedlichen Talenten suchen nach geeigneten Planeten, um sich dort niederzulassen. Das Ganze bleibt nur so lange einigermaßen friedlich, wie sich die Gruppen nicht in die Quere kommen - und das passiert auf den meisten Landkarten recht schnell. Wie muß man sich nun eine M.A.X.-Partie vorstellen? Auf dem Startbildschirm wählen Sie eine Mission und stellen ein, nach wie vielen Runden das Spiel beendet sein soll und wie viele Sekunden solch eine Runde dauert. Innerhalb eines Durchgangs wird in Echtzeit gezogen; Ihre Möglichkeiten sind dabei lediglich durch die traditionellen Aktionspunkte der Fahrzeuge eingeschränkt. Wenn Sie auf „End Turn" klicken, reduzieren Sie damit augenblicklich die verbleibende Zeit für Ihren Kontrahenten. Auch dieser Faktor wird im Vorfeld definiert, kann aber

während des laufenden Spiels geändert werden. Wer auf den Echtzeit-Thrill verzichten will, beschränkt M.A.X. kurzerhand auf rundenweises Agieren oder hebt das zeitliche Limit vollends auf. Die Aktionen laufen dadurch wesentlich gemütlicher ab. Als Spielziel können Sie wählen zwischen dem Erreichen einer bestimmten Punktzahl (die sich durch den Bau der „Eco-Spheres" ergibt) und dem Ablauf der festgelegten Rundenzahl.

Die Siedler

Ein durchschnittlicher Stützpunkt setzt sich aus Dutzenden von Gebäuden zusammen, die miteinander verbunden sein müssen - notfalls durch sogenannte „Connectors", die den Transport von Rohstoffen, Gold und Öl sicherstellen. In Fabriken entstehen insgesamt 30 verschiedene Luft-, See- und Landeinheiten, die entweder

So sieht eine Basis im fortgeschrittenen Zustand aus. Gut erkennbar sind die „Connectoren", die sämtliche Teile eines Stützpunkts miteinander verbinden.

zur Verteidigung Ihres Gebiets, dem Transport diverser Güter oder der Vorbereitung einer Offensive dienen. Feuerrate, Reichweite, Panzerung, Geschwindigkeit und ähnliche Werte bestimmen die Leistungsfähigkeit einer Unit; je besser, desto länger dauert die

Rohstoffe, Öl und Gold sind die Grundlagen jeder Festung.

Herstellung. Im Notfall läßt sich die Produktion durch zusätzliche Rohstoffe wirkungsvoll pushen - vorausgesetzt, in Ihren Depots lagern die richtigen Materialien. Die beschaffen Sie sich wiederum durch Bergwerke, mit denen Sie die Grundlagen Ihres Imperiums zutagefördern: Rohstoffe für den Bau von Anlagen, Gold zur Finanzierung von Upgrades und Öl zum Betrieb der Kraftwerke.

Informations-Zeitalter

Man kann M.A.X. alles mögliche vorhalten (z. B. daß die SVGA-Grafik lediglich den Tatbestand der Zweckmäßigkeit erfüllt), aber zumindest ein Feature ist über jeden Zweifel erhaben: das durchdachte Interface. Die Landkarte darf fast stufenlos gezoomt werden, und zu jeder Einheit bzw. jedem Gebäude werden nur genau die Informationen eingeblendet, die Sie wirklich haben wollen: Reichweite der Waffen, Schaden, Munition, Bezeichnung usw.. Der Report-Bild-

Land-Einheiten

Infiltrator
Dieser „Saboteur" macht gegnerische Einheiten funktionsuntüchtig oder stiehlt sie.

Infantry
Menschlicher Soldat, der mit einer Panzerfaust bewaffnet ist.

Constructor
Baut größere Anlagen, z. B. Bergwerke und Fabriken - auch auf hoher See.

Engineer
Ist für die Konstruktion von kleineren Gebäude und Verteidigungsanlagen zuständig.

Bulldozer
Reißt nicht mehr benötigte Gebäude ein und beseitigt Schutt.

Scout
Sehr schnelles, nur leicht gepanzertes Fahrzeug, das sich vor allem zur Auskundschoftung des gegnerischen Stützpunkts eignet.

Supply Truck
Transportiert Rohstoffe von der Mine zur Basis und versorgt Reparatur-Einheiten bzw. Engineers sowie Kampfeinheiten mit Munition.

Repair Unit
Mobile Reparatur-Einheit, die liegengebliebene Fahrzeuge auch an der Front instandsetzt.

Armored Personnel Carrier (A.P.C.)
Sehr schnelles Fahrzeug, das für den Transport von Infanteristen zuständig ist - irrsinnig schnell und mit perfektem Schutz für die Insassen.

Scanner
Mobiles Radar-Fahrzeug.

Missile Crawler
Flexibel einsetzbarer Raketenwerfer.

Fuel Truck/Gold Truck
Transportiert Öl bzw. Gold zur Basis.

Surveyor
Seetaugliches Fahrzeug, das Rohstoff-Vorkommen und feindliche Minen aufstöbert.

Tank
Schwerer Panzer, der an vorderster Front schwächere Einheiten mit größerer Reichweite abschirmt.

Mine Layer
Plaziert eigene Landminen und entfernt gegnerische Sprengkörper.

Rocket Launcher
Nur mittlere Reichweite, richtet dafür aber großflächige Schäden an.

Land Mine
Kleine und daher schwer zu entdeckende Landmine, die nurvon Surveyors, Mine Layers und Infiltrators vorzeitig georte werden kann.

Assault Gun
Geringfügig gepanzertes Fahrzeug, das vor allem auf die Distanz seine Vorteile ausspielt.

Mobile Anti-Air
Transportable Luftabwehr-Einheit.

Aus solchen übersichtlichen Menüs wählen Sie aus, welche Einheit Ihre Fabriken und Baufahrzeuge als nächstes produzieren sollen.

schirm klärt Sie über eigene und fremde Aktivitäten auf und zeigt auch den Vorsprung bzw. den Rückstand gegenüber anderen Parteien. Obendrein werden mit einem Rechtsklick auf eine Einheit alle wichtigen Daten aufgelistet. Und zu guter Letzt haben die Designer auch an die Verzweifelten gedacht, die sich anfangs von all den Symbolen und der Einheiten-Vielfalt irritiert fühlen: Wenn's sein muß, erklärt Ihnen die Online-Hilfe sogar die Bedeutung des „Ok"-Buttons.

Flugzeuge

Fighter
Universal-Flugzeug, das vor allem für den Kampf gegen andere Lufteinheiten eingesetzt wird.

Ground Attack Plane
Richtet verheerende Schäden in feindlichen Stützpunkten an.

AWACS
Äußerst nützliches Aufklärungsflugzeug, das Sie über das feindliche Aufgebot informiert.

Air Transport
Kann maximal zwei Landeinheiten gleichzeitig auf dem Luftweg transportieren.

Immer hübsch in der Reihe bleiben

Seinen meisten Echtzeit-Konkurrenten hat M.A.X. einiges voraus. Beispielsweise können Sie Brücken und Straßen bauen lassen, die Eigenschaften der Einheiten mittels Forschung upgraden, Spione in gegnerische Basen einschleusen, Fahrzeuge mitten auf dem Schlachtfeld reparieren, Filialen auf dem offenen Meer errichten, Minen legen und vieles mehr. Allein dadurch gewinnt M.A.X. enorm an Komplexität und tendiert verdächtig in Richtung Battle Isle. Die Verwaltung der Ressourcen und das Basen-Management nimmt Ihnen weitgehend das Programm ab; nur in Ausnahmesituationen empfiehlt es sich, die

Gebäude

Light Vehicle Plant
Fabrik für leichte Fahrzeuge, z. B. Scouts, Repair Units, Trucks usw.

Gold Refinery
Wandelt Gold in Credits für den Kauf von Upgrades um.

Landing Pad
Der Flugzeugträger ermöglicht die Wartung von Einheiten auf hoher See.

Heavy Vehicle Plant
Fabrik für schwere Fahrzeuge, z. B. Panzer, mobile Scanner, Raketenwerfer usw.

Anti-Aircraft
Stationäre Luftabwehr mit großer Reichweite.

Bridge
Fragmente, die zu beliebig langen Brücken aneinandergesetzt werden.

Shipyard
Fabrik für See-Einheiten, z. B. Eskort-Schiffe, U-Boote, Transportschiffe usw.

Connectors
Transportieren Rohstoffe, Öl, Gold und Energie.

Road
Auf Straßen bewegen sich Einheiten doppelt so schnell wie auf unbefestigtem Terrain.

Mining Station
Dient zum Abbau von Rohstoffen, Öl und Gold.

Radar
Stationäres Radar.

Research Center
Dient zur Erforschung von Einheiten-Upgrades.

Missile Launcher
Leistungsstarker stationärer Raketenwerfer.

Materials/Fuel/Gold Storage Unit
Lagert überschüssige Rohstoffe/Öl/Gold.

Depot/Hangar/Dock
Repariert Fahrzeuge/Flugzeuge/Schiffe und ergänzt Munition.

Power Generators/Power Stations
Versorgt die angeschlossene Basis mit Energie.

Gun Turret
Stark gepanzerter Geschützturm.

Training-Hall
Die Ausbildung der Saboteure erfolgt in diesen Trainings-Camps.

Air Units Plant
Fabrik für Luft-Einheiten, z. B. Transportflugzeuge, Fighters, AWACs usw.

Habitat
Hier entstehen neue Arbeiter für Forschungszentren, Ausbildungsstätten und Eco-Spheres.

Water Platform
Fundament für Stützpunkte in Gewässern.

Concrete Block
Massive Beton-Mauer als Barriere für anrückende Gegner.

Eco-Sphere
Unter der Kuppel gedeiht das blühende Leben - eine essentielle Voraussetzung für den glücklichen Abschluß einer Mission.

Artillery Turret
Kombination aus Gun Turret und Missile Launcher.

AWARD PC Games Disc & Mag

Der „Reports"-Bildschirm listet auch vergangene Meldungen auf. Außerdem können Sie sich den Zustand Ihrer Einheiten auf einen Blick anzeigen lassen.

Werte manuell anzupassen. Durch diese hohe Selbständigkeit können Sie sich ganz auf die militärischen Aspekte Ihres Auftrags konzentrieren. Ebenfalls praktisch: Wenn Sie durch das Aufziehen eines Rahmens um mehrere Einheiten eine Formation bilden, wird diese im folgenden beibehalten. Auf diese Weise befehligen Sie selbst größere Heere, ohne daß vorauspreschende Leichtgewichte von den feindlichen Linien vertilgt und die restlichen Truppenteile anschließend schutzlos aufgerieben werden. Statt dessen ist es nun z. B. möglich, in der vordersten Reihe einen widerstandsfähigen Panzer-Verband und dahinter mit gebührendem Abstand die relativ schwach gepanzerten, aber höchst effektiven Raketenwerfer zu plazieren, die aus der Distanz unterstützend eingreifen.

Clever & Smart

Bemerkenswert: die herausragende „künstliche Intelligenz" des Computergegners. Sie basteln gerade an einer riesigen Flugzeug-Flotte? Stellen Sie sich darauf ein, daß man Ihr Treiben aufmerksam verfolgt und alsbald mit dem Bau von Flak-Geschützen beginnt. Sie sichern eine Seite mit mehreren Gun-Turrets ab? Schon nach wenigen Runden wird Ihnen Ihr Radar das Anrollen eines Panzer-Bataillons auf der gegenüberliegenden Front melden. Dieses ungewohnt clevere Verhalten läßt einen M.A.X.-Neuling vergleichsweise schnell verzweifeln. Ändern läßt sich dies nur durch das erfolgreiche Absolvieren der 15 Trainingsmissionen, denen man die 24 Solo-Missionen folgen läßt. Auf die Profis wartet dann eine wirklich harte „Kampagne" und natürlich das „Custom Game", bei dem Sie sowohl die Intelligenz der Rivalen als auch etwaige Vorteile für eine Seite, den zu besiedelnden Planeten (es gibt vier verschiedene Landschaften mit jeweils sechs Karten), den Landeplatz, das Rohstoff-Vorkommen und viele weitere Optionen justieren dürfen. Wem das immer noch nicht reicht, der sucht sich in etwa gleich starke menschliche Gegenspieler (was nicht ganz einfach werden dürfte) und tobt sich im Multiplayer-Modus via Netzwerk, Modem oder Hotseat-Session aus. Welche Spielart Sie auch bevorzugen: der Schwierigkeitsgrad bleibt durchweg auf einem unerbittlich hohen Niveau.

Petra Maueröder ■

See-Einheiten

Escort
Pfeilschnelles Boot mit großem Aufklärungsradius und Anti-Luft-Raketen.

Corvette
Flottes Schiff, das mit Torpedo-Rohren und Sonar (lokalisiert U-Boote) ausgestattet ist.

Gunboat
Die mittlere Reichweite ermöglicht Bombardements von Gebäuden in Ufernähe.

Submarine
Pirschen sich unbemerkt an feindliche Schiffe heran.

Sea Transport
Transportiert bis zu sechs Landeinheiten pro Überfahrt.

Missile Cruiser
Schiff mit wirkungsvollem Raketenwerfer, der auch auf die Distanz trifft.

Cargo Ship
Ist für die Beförderung von Rohstoffen und die Versorgung der See-Einheiten zuständig.

Seemine
Explodiert, sobald sie mit einem Schiff in Berührung kommt.

Statement

Wie schon zuvor Jagged Alliance und X-COM wird M.A.X. als einer der vernachlässigtesten Strategiespiel-Hämmer in die Geschichte eingehen. Grund: der fast zeitgleiche Release von Alarmstufe Rot. Der C&C-Ableger hat vieles, was M.A.X. weitgehend fehlt. Prächtige Grafik, eine durchgehende Story, VIEL Atmosphäre und nicht zuletzt das gewisse Etwas, das ein Kultspiel ausmacht. Dafür trumpft M.A.X. mit einem annähernd perfekten Interface (mindestens auf Z-Niveau), einer ungeschlagenen Wieder-und-wieder-Spielbarkeit, einer Fülle ausgewogener Einheiten und Gebäude, hoher Komplexität und durchtriebenen Computergegnern auf. Für die Klärung der entscheidenden Frage „Alarmstufe: Rot oder M.A.X.?" genügt ein Blick in Ihre Spielesammlung. Wenn Sie bisher Command & Conquer, WarCraft 2 und/oder Z bevorzugt haben, kaufen Sie sich auf jeden Fall Alarmstufe Rot! Wer sich hingegen an Battle Isle 2, Empire Deluxe oder Civilization 2 sattgespielt hat, bekommt mit M.A.X. ein erfrischend innovatives, monatelang motivierendes Spiel, bei dem sich Designer Ali Atabek und sein Team anscheinend wirklich Gedanken um die Bedürfnisse einer fortgeschrittenen, erfahrenen Klientel gemacht haben. Respekt!

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 404 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4Spieler), 2 Spieler an einem PC

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	90%
Spielspaß	**89%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Down in the Dumps

Familien-packung

Kein Wunder, daß der Trend zum Single-Haushalt geht: Wer die bizarren Abenteuer der Knorr-Familie kennt, jemals ein Mitglied der Kelly-Family gesehen hat oder regelmäßig bei den Bundys vorbeizappt, weiß erst die Gnade eines eigenen kleinen Reichs zu schätzen. Ungewohnten familiären Zusammenhalt demonstrieren hingegen die daumengroßen Blubs, die mit ihrem Raumschiff auf der Erde notlanden und selbige nur durch Teamwork wieder verlassen können. Diese Vorgeschichte bildet den Einstieg in ein urkomisches Abenteuer, das förmlich zum Himmel stinkt. Grund: Down in the Dumps (DID), das langerwartete Mega-Projekt der Haiku Studios aus Paris, spielt auf einer New Yorker Müllhalde.

Sie deponieren Hauskatzen in der Mikrowelle, radieren mal eben Los Angeles und New York von der Landkarte oder wollen permanent nach Hause telefonieren - so kennt man sie, unsere Außerirdischen. In tendenziell friedlicher Mission ist der Clan der Blubs unterwegs: Vater, Mutter, Tochter, Sohn, Oma und Opa zieht es zwecks Urlaub in den sonnigen Süden. Außerdem mit an Bord: Stinky, das quietschgelbe und ziemlich eigensinnige Familien-Haustier. Die Vorfreude auf Sommer, Strand und Sonnenschein wird entscheidend gedämpft, als das Raumschiff auf einer intergalaktischen Kreuzung mit dem „Fluchtfahrzeug" einiger zwielichtiger Halunken zusammencrasht. Letztere haben gerade einen erfolgreichen Banküberfall durchgezogen und liegen sich deshalb nicht nur freude-, sondern auch betrunken in den Armen. Die Kombination aus „Alkohol am Steuer plus Mißachtung der Vorfahrt plus urknall-artige Kollision" läßt beide Raumkreuzer in Richtung Erde trudeln, wo die Odyssee auf einer Mülldeponie mitten in Manhattan endet. Das Schlamassel ist perfekt: Zum einen ist der fliegende Untersatz im Eimer, zum anderen sind die mißgünstigen Knaben der Gangsterbande in unmittelbarer Nähe aufgeschlagen und setzen nun alles daran, damit die Blubs nicht vorzeitig entkommen. Mangels Ersatzteilen für das jeweils völlig zerstörte Gefährt sind beide Parteien gezwungen, sich erst mal häuslich niederzulassen. Zu diesem Zweck verwandeln die Blubs eine ausgemusterte Waschmittelflasche in ein mehrstöckiges Einfamilien-Wohnhaus; von dort aus koordiniert Hobbybastler Opa Blub die Instandsetzung einer Ersatz-Maschine.

Kraut & Rüben

Aufgrund des gewaltigen Umfangs haben sich die Haiku Studios für eine „Vierteilung" des Adventures entschlossen, wobei Sie in jedem Kapitel nur einen einzigen Blub steuern. Das clevere Spieldesign basiert auf der schlichten For-

Im Inventory am unteren Bildschirmrand können Sie die eingesammelten Utensilien kreuz und quer über- und durcheinanderstapeln.

Multiple-Choice-Gespräche sind bei Down in the Dumps die Ausnahme. Da Sie in diesem Adventure nicht „sterben" können, probiert man im Normalfall einfach alle vorgeschlagenen Möglichkeiten durch.

Szenen aus dem Intro: Vater Blub steuert den Ferienplaneten an, ...

... während Banden-Chef Kahn und seine Spießgesellen ihren geglückten Raubüberfall feiern und dabei dem Alkohol kräftig zusprechen.

Rasante Kamerafahrten verbinden die Schauplätze miteinander: hier schwebt Vater Blub einmal quer durch die Schatzkammer des Froschkönigs.

Statement

Down in the Dumps ist zweifellos die außergewöhnlichste Adventure-Neuerscheinung des Jahres. Aber ist es auch die beste? Das hängt stark von persönlichen Vorlieben und der Erwartungshaltung ab, die man diesem Genre entgegenbringt. Über jeden Zweifel erhaben und ebenso einzigartig wie sehenswert: die sensationell gut gerenderten Kulissen und Animationen - schier unglaublich, was die Grafiker aus 3D Studio herausgeholt haben. Lassen Sie sich aber um Himmels willen nicht vom Anblick der knuffigen Blubs täuschen - DID ist alles andere als ein Kinderspiel. Kein anderes Adventure hat abgedrehtere und subtilere Puzzles; dagegen ist selbst Day of the Tentacle noch vergleichsweise harmlos. Schön, daß man auf das sonst eher ermüdende Endlos-Multiple-Choice-Gelaber verzichtet hat. Weniger schön: Über weite Strecken verläßt sich das Gamedesign völlig auf die Wirkung der phantastischen Grafik, zeitschindende Denkspielchen und Puzzles, die man wegen ihrer Absurdität praktischerweise nicht weiter rechtfertigen muß. DID lebt deshalb in erster Linie vom Ausprobieren. Wer für solche Experimente keinen Nerv hat und/oder bevorzugt streng Logisches löst, kauft mit DID allenfalls eine vergnügliche Grafik-Demo. In diesem Fall dürften Sie mit Baphomets Fluch, Master Lu oder Toonstruck glücklicher werden. Falls Sie für die Weihnachtsfeiertage ein super-schräges Adventure jenseits sämtlicher Konventionen suchen, holen Sie sich mit Familie Blub die mit Abstand geeignetsten Untermieter auf Ihre Festplatte.

Die Programmierer im Interview

Was verbirgt sich hinter der Bezeichnung „Haiku Studios"? High Q = High Quality?

Oh, das ist eine völlig neue Variante, an die wir noch gar nicht gedacht haben. Eigentlich bezeichnet man mit Haiku eine japanische Versform, die im Grunde recht einfach zu erlernen ist und auf einem streng mathematischen Prinzip basiert, gleichzeitig aber auch fast unbegrenzte kreative Freiheiten läßt. Vor allem Gefühle lassen sich damit unheimlich gut rüberbringen. „Haiku" kommt unserer Firmenphilosophie am nächsten, und daher haben wir uns für diese Bezeichnung entschieden.

Auf den Messen werdet Ihr als die absoluten Shooting-Stars der europäischen Spiele-Szene gehandelt. Was habt Ihr eigentlich vor DID gemacht?

Unser Team setzt sich aus den verschiedensten Leuten zusammen, die für Labels (z. B. Cryo, Ubi Soft) gearbeitet haben. Ich selbst war u. a. für die CD-ROM-Version von BAT 2: The Koshan Conspiracy verantwortlich und habe interaktive Spiele für das französische Fernsehen sowie diverse Werbespiele entworfen. 1993 wurden die Haiku Studios gegründet und sind nach und nach zu einem Unternehmen mit 20 Angestellten und 25 freien Mitarbeitern herangewachsen.

Interview mit Hervé Lange, Mitbegründer der Haiku Studios und Chef-Programmierer

Wie kommt man darauf, ausgerechnet eine Müllkippe als Schauplatz zu wählen?

Bei Adventures wird es zunehmend schwieriger, „jungfräuliche" Szenarien zu finden. Viele reizvolle Epochen und Orte sind bereits irgendwo bei LucasArts, Sierra oder Westwood aufgetaucht. Allein die Fantasy- und Science Fiction-Branche wurde schon so oft durch den Kakao gezogen. Deshalb mußten wir uns von allen bisherigen Vorstellungen lösen und zeigen bei Down in the Dumps die Welt aus der Sicht daumengroßer Charaktere. Durch die gigantischen Dimensionen selbst kleinster Utensilien entstehen viele interessante Aspekte, mit denen man den Spieler konfrontieren kann. Außerdem: Auf einem Müllplatz gibt es so viele interessante Gegenstände - man muß nicht erklären, warum gerade dieses oder jenes hier zu finden ist.

Warum heißen die Blubs Blubs?

Keine Ahnung - ehrlich. Wir haben am Anfang mit allerlei Familiennamen herumgealbert, Blub war einer davon. Irgendwann hat jeder nur noch von den „Blubs" gesprochen, und deshalb haben wir ihn einfach beibehalten. Ich finde ihn inzwischen auch ganz passend...

Es ist ziemlich ungewöhnlich, ausschließlich gerenderte Figuren und Kulissen in einem Adventure zu verwenden...

Es gibt schon zu viele 2D-Adventures. Demnach stand von Anfang an fest, daß Down in the Dumps ein „echtes" 3D-Adventure wird. Die Szenarien wirken plastischer und ganz nebenbei sieht das Ganze auch noch mächtig cool aus. Als wir die Animationen zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt haben, wollte uns zunächst niemand glauben, daß wir ausschließlich 3D Studio eingesetzt haben. Selbst Mitarbeiter von Autodesk, dem Hersteller dieser Software, trauten ihren Augen nicht. Unsere Grafiker haben denen dann einige Tricks verraten...

Wie lange habt Ihr an DID gearbeitet?

Die Idee ist vor drei Jahren entstanden. Wir haben ein Jahr mit der Planung verbracht und das Konzept dann in den letzten beiden Jahren umgesetzt. Die meiste Zeit ging für die Animationen und Zwischensequenzen drauf; deshalb sind bei uns inzwischen allein zehn Grafiker beschäftigt.

Wie sieht die Zukunft der Haiku Studios aus?

Im Frühjahr folgt zunächst Demon Driver, ein Rennspiel mit futuristischen Motorrädern, das auf der Herbst-ECTS bei den Besuchern sehr gut angekommen ist. Gleichzeitig bastelt ein anderes Inhouse-Team an der Adventure-Umsetzung des Kinofilms „Die Insel des Dr. Moreau", das im nächsten Jahr bei Psygnosis erscheinen wird.

Wir bedanken uns für das Interview und wünschen Euch weiterhin viel Erfolg!

Sequenzen wie die Verfolgungsjod der Katze gehören zu den Highlights von Down in the Dumps.

mel: „Zu Beginn: wenige Charaktere, wenige Schauplätze, wenige Gegenstände, zum Schluß hin: viele Charaktere, viele Schauplätze, viele Gegenstände". Richtig komplex werden die Puzzles aber höchstens im letzten Kapitel, da die in Frage kommenden Einsatzgebiete normalerweise relativ begrenzt sind. Wenn Sie unterwegs etwas Brauchbares aufstöbern, legen Sie es im absichtlich völlig chaotischen Inventory am unteren Bildschirmrand ab. Verben und Icons erübrigen sich, da man bei Bedarf einfach einen Gegenstand „nimmt" und damit das gewünschte Objekt anklickt. Multiple Choice-Gespräche werden natürlich ebenfalls geführt, allerdings in erträglichen Maßen.

Render-Wahnsinn

Auch wer die Herkunft dieses Spiels nicht kennt, merkt schon nach wenigen Minuten: Das muß ein Adventure aus französischer Produktion sein. Untrügliches Indiz: die perfekte Optik. Kein vergleichbares Programm zeigt so viel und gleichzeitig derart hochwertiges grafisches Material wie DID. Sämtliche Hintergründe und Charaktere wurden mit einer unbeschreiblichen Liebe für jede noch so winzige Kleinigkeit mittels 3D Studio gerendert, das bekanntlich für die Cinematics der meisten Computerspiele (z. B. WarCraft 2, Command & Conquer, Dungeon Keeper, Z) eingesetzt wird. Völlig neu ist die Idee mit dem durchgehend gerenderten Adventure jedoch nicht - unter anderem kennt man das Prinzip von Kyrandia 3, Myst, Lighthouse oder Kingdom O'Magic. Das Revolutionäre bei DID: Die Grafik sieht absolut nicht nach 3D Studio aus. Eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten (genutzt werden effektiv 640 x 360), die vielen pixelgenauen Details und die kluge Wahl der Texturen lassen die Grafik zum Greifen nah erscheinen.

Versuch macht klug

Wenn die Endsequenz über den Bildschirm rauscht, hat man allein eine Dreiviertelstunde an Zwischensequenzen (Intro zu Spielbeginn, eigene Intros vor den Kapiteln sowie Unmengen von Sequenzen innerhalb eines „Chapters") gesehen. Hinzu kommen rund drei Stunden Figuren-Animationen - schließlich gibt es für (fast) jede noch so unsinnige Aktion eine eigene Zeichentrick-Sequenz. Wenn Mutter Blub ihren Gatten vom Hologramm-Fernseher losreißen will, kann sie den Faulpelz anzünden (!), ihm einen Vorhang über den Kopf werfen, den Apparat mit Farbe übergießen oder zur Seite schieben und so weiter. Um es vorwegzunehmen: All diese Versuche erweisen sich letztlich als wirkungslos, aber immerhin bekommen Sie für jede mögliche Variante eine meist witzige Animation geboten. Bei aller Begeisterung für die ansonsten höchst eindrucksvolle Pracht: Aus unverständlichen Gründen erscheinen die SVGA-Figuren im unanimierten Zustand pixeliger und „heller" als die Umgebung, so daß das Bild nicht mehr wie aus einem Guß wirkt. In dieser Hinsicht hätte die Grafik-Engine noch etwas Feinschliff vertragen können; negativ beeinträchtigt wird der Spielspaß durch diesen Schönheitsfehler jedoch nicht.

Walk on the wild side

Als Ausgleich für das nicht vorhandene Bildschirm-Scrolling sind die Szenarien durch Kamerafahrten miteinander verbunden, die den Marsch eines Blubs zum nächsten Schauplatz aus den ausgefallensten Blickwinkeln zeigen. Allerdings wird dabei aus Performance-Gründen in die niedrigere VGA-Auflösung umgeschaltet. Da solche Goodies während des ersten Herumstöberns sicherlich ihren Reiz haben, beim Lösen einer konkreten Aufgabe aber eher störend wirken, können diese „Rundflüge" deaktiviert werden. Eine weitere Option teleportiert den jeweils aktiven Blub per Mausklick augenblicklich von einem Ort zum anderen; zudem läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen regeln und jede Sequenz mittels Leertaste augenblicklich abbrechen. Auf diese Weise kann man in Sekundenschnelle von einer Szene zur anderen zappen. DID

Der einzige Schönheitsfehler, den sich die Grafiker bei Down in the Dumps geleistet haben: die Figuren-Sprites werden zum Teil grob aufgelöst.

Im vierten Kapitel teilen sich Tochter und Sohn Blub den Job: In der Iconleiste schalten Sie zwischen den Akteuren um und tauschen Gegenstände aus.

Sohn Blub und Stinky sind dicke Kumpels: Manche Puzzles können nur in Teamwork gelöst werden.

verfügt außerdem über einen integrierten Videorekorder, mit dem sich ganze Kapitel oder Ausschnitte daraus archivieren lassen. Sicherlich ein nettes, aber gleichzeitig unnötiges Gimmick. So schön die Animationen auch sein mögen - kaum jemand wird sich im nachhinein die bereits durchgespielten Sequenzen noch einmal am Stück angucken.

Der Elvis-Imitator hat es seine Wohnung stilecht eingerichtet: Umgeben von Cadillacs und Wurlitzern schmettert er einen Gassenhauer nach dem anderen.

Mehrweg-Adventure

Wie lange spielt man an DID? Allein für das einfache Durchklicken anhand einer Komplettlösung müssen Sie ca. 5 Stunden einkalkulieren. Nach unserer Einschätzung ist das Adventure auch von einem geübten Spieler kaum unter 50 Stunden zu schaffen. Das liegt noch nicht mal an einem übermäßig hohen Schwierigkeitsgrad oder an zu schwierigen Rätseln. Vielmehr lösen sich die meisten Puzzles am ehesten durch beherztes Herumexperimentieren - nur in den seltensten Fällen greifen rationale Erklärungsversuche, warum gerade dieses funktioniert und jenes nicht. Angeblich gibt es für JEDES Problem mindestens zwei grundverschiedene Lösungen, was wir kurzerhand ausprobiert haben. Und in der Tat: Bereits im ersten Kapitel können Sie z. B. der vorwitzigen, herumballem-

Die vier Kapitel

Kapitel 1: The Blub, the Rat and the Bad Guy
Hauptdarsteller: Sohn
Locations: 11
Story: Der Teenager sucht zusammen mit Stinky nach tauglichem Material, mit dem das Raumschiff wieder auf Vordermann gebracht werden kann. Der Haken: eine schießwütige Ratte schnappt ihnen das begehrte Teil vor der Nase weg.

Kapitel 2: The Hypnotic Machine
Hauptdarsteller: Mutter Blub
Locations: 15
Story: Oma Blub wird von einem Bad Guy mittels eines ominösen Geräts hypnotisiert. Als Konsequenz terrorisiert die senile Dame die beiden Sprößlinge. Mutter Blub muß die beiden Kinder auf eigene Faust vor der verrückt gewordenen Großmutter retten, da sich ihr Ehemann lieber die Slimeball-Übertragung im Fernsehen ansieht.

Kapitel 3: The Abominable Robin Blub
Hauptdarsteller: Vater Blub
Locations: 20
Story: Der Weihnachtsmann wirft das Geschenk (ein weiteres Bauteil) für die Blubs versehentlich an einer falschen Stelle ab. Das Familienoberhaupt zieht los, um das Paket zu suchen, und gelangt dabei in eine Art Spielzeugstadt. Vater Blub besucht insgesamt drei größere Schauplätze (Schloß, Teich, Wald) und muß schließlich den Schneemann-Bau-Wettbewerb des Königs gewinnen.

Kapitel 4: The Bum
Hauptdarsteller: Sohn und Tochter
Locations: 34
Story: Per Zufall entdecken die beiden Kids eine dringend benötigte Raumschiff-Komponente, die am Ohr eines menschlichen Stadtstreichers (der im Vergleich zu den Blubs natürlich riesenhafte Ausmaße hat) baumelt. Doch wie gelangt man an diese Stelle, die sich in schwindelerregender Höhe befindet?

Spiele im Spiel

Wie bei vielen Adventures wird man auch in DID regelmäßig mit „Ingame-Spielchen" konfrontiert. Wir stellen Ihnen die witzigsten Varianten vor:

Glücksrad
Mutter Blub tritt hier gegen einen „Bad Guy" bei einer Glücksrad-Show an, die nicht immer ganz fair abläuft. Wenn Sie die dahinterstehende Systematik durchschauen, können die Nonsens-Fragen problemlos beantwortet werden.

Schneemann-Bauen
Wer als erster einen Sir-John-Schneemann baut, gewinnt das königliche Turnier. Das Erfolgsgeheimnis liegt hier im geschickten Tausch von Kopf-, Körper- und „Fundament"-Bauteilen mit den beiden anderen Kandidaten.

Baumstamm-Jonglieren
Ein rotierender Füller ersetzt den sonst üblichen Baumstamm: Vater Blub liefert sich mit einem sturen Waldbewohner ein aufreibendes Duell - nur wenn er seinen Kontrahenten ins eiskalte Wasser befördert, darf er passieren.

den Ratte auf zwei unterschiedliche Arten das dringend benötigte Bauteil abknöpfen. Entweder treibt man das Biest in den Wahnsinn, indem man den Ausgang seiner unterirdischen Behausung verstopft, oder man schnappt den Desperado mittels einer ausgeklügelten Falle. Meist ist man aber schon froh, überhaupt eine einzige Lösung gefunden zu haben. Übrigens: DID ist inzwischen in einer vollständig lokalisierten Fassung erschienen. Die erstklassige deutsche Version überzeugt nicht zuletzt durch ein starkes Aufgebot an professionellen Sprechern. Mit dabei: Beate Hasenau (die deutsche Stimme von „Golden Girl" Dorothy) und 17 weitere TV- und theatererfahrene Schauspieler, die in die Rollen der insgesamt 50 verschiedenen Charaktere schlüpfen.

Petra Maueröder ■

Das Dorf der Läuse auf dem Haupt des „Clochards" verfügt nicht nur über eine eigene Polizeistation,...

...sondern auch über eine Kneipe, wo sich gerade die örtliche Motorrad-Gang vollaufen läßt.

Tears don't lie: Die Lausmama vermißt ihr Jüngstes - Ehrensache, daß Sohn Blub helfend einspringt.

Im vierten Kapitel verschlägt es den Sprößling der Blubs auf den Kopf eines Stadtstreichers, wo er unter anderem einen „lausigen" Rock-Musiker trifft.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 4 MB	General Midi
CD 1821 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	90%
Sound	80%
Handling	75%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
Release	bereits erschienen

Seit nunmehr 14 Jahren ist der Microsoft Flugsimulator in verschiedenen Versionen auf dem Markt präsent und genießt den Ruf, eines der realistischsten Programme auf diesem Sektor überhaupt zu sein. Da verwundert es nicht, daß eine spezielle Win 95-Version nicht ausbleiben konnte.

MS Flight Simulator für Windows 95

Flugveteran

Als 1993 der Flight Simulator 5.0 herauskam, verblüffte er die Fans vor allem mit seiner für damalige Begriffe „photorealistischen Grafik", in der auf bunten Pixel-Patchwork-Teppichen einige markante Gebäude etwas deutlicher zur Geltung gebracht wurden. Nach dem Erscheinen des grafisch überlegenen Flight Unlimited geriet MS Flight ein wenig ins Hintertreffen und versucht nun, unter Windows 95 wieder Boden gut zu machen. Sicher, die Terraindarstellung ist mit ihren 640 x 480 Pixeln eine Spur detaillierter geworden, kann aber immer noch nicht vollends überzeugen. Ungeschlagen bleibt der MS Flight Simulator allerdings nach wie vor in Sachen Realismus und Optionenreichtum. So ließ Microsoft die verwendeten Flugmodelle von anerkannten Spezialisten absegnen und versah den Flugsimulator Windows 95-gerecht mit üppigen Online-Hilfefunktionen.

Neue Features

Neben der etwas aufgemöbelten Grafik glänzt der neue MS Flugsimulator mit einer ganzen Reihe von neuen Elementen, die das Programm gegenüber dem Vorgänger erheblich aufwerten - allen voran die beiden neuen Flugzeuge Boeing 737-400 und Extra 300S. Darüber hinaus wurden einige der bisher separat erhältlichen Scenery-Add-ons mit auf die CD gebrannt, so z. B. New York und Paris, und der Anfänger kann sich in neuen interaktiven Flugstunden in die Geheimnisse der Luftfahrt einweihen lassen. Besonders angenehm macht sich das aufgeräumte Win95-Interface bemerkbar, mit dessen Hilfe auch Einsteiger in kürzester Zeit ohne extensive Handbuch-Lektüre die ersten Runden am Himmel drehen können. In Sachen Performance hat der Flight Simulator ebenfalls deutlich zugelegt - Microsoft optimierte die Engine für den Pentium-Prozessor, so daß nun etwas höhere Frame-Raten möglich sind. Deutlich verbessert präsentiert sich auch der Sound, der jetzt bei jeder Maschine fast täuschend echt die charakteristische Geräuschkulisse liefert.

Herbert Aichinger ■

Wie üblich, kann man seinen Flieger auch unter Win 95 in der Außenansicht bewundern. Der Fortschritt in der Grafik hält sich dabei in Grenzen.

Auch im Win 95-Flugsimulator kann man nicht unbedingt von photorealistischer Grafik sprechen.

Es ist durchaus reizvoll, die verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen durchzuprobieren.

Sehr übersichtlich und attraktiv aufbereitet präsentiert sich die neue Online-Hilfe, die auch alle erdenklichen Hintergrundinformationen liefert.

Statement

Aufatmen bei all denen, die den MS Flight Simulator 5.0 unter Windows 95 nicht richtig zum Laufen brachten! Zunächst erscheinen die Fortschritte der neuen Version keineswegs als bahnbrechend, bei genauerem Hinsehen bietet die Win 95-Variante jedoch genügend Innovationen, um auch den 5.1-Besitzern ein Update ans Herz zu legen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 360 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 120,-
Release	November

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Es ist kalt, langsam beginnt die „besinnliche Zeit", und dies ist eine gute Gelegenheit, vergangene Ereignisse Revue passieren zu lassen. Wenn ich auf die letzten Tage zurückblicke, kann ich mich eigentlich nur eines fragen: „Wie... das soll schon alles gewesen sein?" Mein tränengeschwängerter Blick gleitet über das mickrige Häuflein von Briefen, das Ihr mir diesen Monat überlassen habt. Es könnte aus drei Metern Höhe auf eine Ameise fallen, ohne sie ernsthaft zu verletzen. Dies ist der Punkt, an dem sich jeder Redakteur die Grundsatzfrage stellen sollte. Jene Grundsatzfrage, die durch einen gewissen „Kasper" zu einiger Berühmtheit gelangte: „Seid Ihr alle da?". Die einzige Antwort liefert mein Echo. Ich stecke also in einer Krise. Aber eine Krise kann ein sehr produktiver Zustand sein - man muß ihr nur den Beigeschmack der Katastrophe nehmen. Doch was soll's, so ist eben unsere schnellebige Zeit. Der Rahm von heute ist der Käse von morgen. RR

VIRULENT

Hi Rainer Rosshirt! Hm, eigentlich wollte ich mich nicht zum Thema Viren äußern, aber als ich bei einem Bekannten diesen totalen Schwachsinn vom „Syndrom" gelesen habe, blieb mir keine andere Wahl. Also, warum programmiere ich Viren? Ganz einfach, es ist die Herausforderung! Ich sehe es als eine Art Wettkampf zwischen „Anti-Viren-Software-Programmierern" und „Virenprogrammierern". Die Gründe Wut, Ärger mit Kollegen und was weiß ich noch alles, die das „Syndrom" genannt hat, sind doch absoluter Schwachsinn. Ich mache mir doch nicht die ganze Arbeit, um anschließend meinen Kollegen etwas zu ärgern. Wenn ich einen neuen Virus gecodet habe, lade ich ihn zuerst einmal in einer Mailbox ab, diskutiere ein wenig mit anderen Leuten über ihn und stelle ihn anschließend auf meine Internet-Seite. Und wann wird er verbreitet? Gar nicht! Enttäuscht? Tja, in Wirklichkeit ist es doch so, daß nur ein Bruchteil der Viren verbreitet wird. Zur Zeit sind ungefähr 200 von 10.000 weltweit verbreitet! Wozu auch, Anti-Viren-Software-Programmierer kommen sowieso zu unseren Seiten im Internet und holen sich die neuen Viren, und für die Bekanntmachung unserer Programme sorgen die Angestellten der Zeitschriften, wie z. B. in der letzten Ausgabe der Chip, in der wieder eins meiner Programme niedergemacht wurde ;-)
Wenn dann wirklich mal einer meiner Viren im Umlauf ist, dann war es wieder mal einer wie „Das Syndrom", der einen Kollegen ärgern wollte und dann die Kontrolle über seinen „Scherz" verloren hat. Schicksal. Es ist schade, daß die Virenprogrammierung immer nur negativ dargestellt wird, obwohl es, wie ich meine, doch eine Kunst ist, einen Virus zu erstellen und immer wieder zu verbessern, bis die Grenzen erreicht sind. Auch wenn man es mir nicht glaubt, aber ich lege keinen Wert darauf, daß meine Viren möglichst viele Computer auf der Welt infizieren und eine HD nach der anderen vernichten, vielmehr interessiert es mich, wie die „Anti-Viren-Software-Programmierer" auf meine neuen Viren reagieren, damit ich wieder kontern kann. Tja, es besteht sogar Kontakt zwischen uns, den Vx-Programmierern, und den Ax-Programmierern. Es ist eben eine Art Wettkampf, bei dem die Ax-Leute reich werden und wir ein wenig Aufmerksamkeit bekommen. So, ich hoffe, du bist nun zufrieden.

Bye: The NIGHTMARE JOKER

Zumindest kann ich Deine Meinung bis zu einem gewissen Punkt nachvollziehen. Ich seh ja ein, daß es ähnlich wie Schachspielen sein kann, einen Virus zu programmieren. Eigentlich verstehe ich alles, was Du mir geschrieben hast. Was ich jedoch nicht verstehe ist: wenn Dir schon klar ist, daß Dir immer wieder eines Deiner Biester entfleuchen kann, warum versuchst Du den kleinen Racker nicht so zu erziehen, daß er sich zwar munter vermehrt und verbreitet - ein wenig Blödsinn darf er auch machen - aber keinen Schaden anrichtet? Gehört der Schaden zum Spiel? Muß ein Virus Panik verbreiten? Reicht es nicht, wenn er nur die Leute erschreckt? Um eine weitergehende Konversation wird gebeten.

NEINTIEFEIF

Hallo Rainer,
bei dem Test zu Alarmstufe Rot kamen mir, wie ich entsetzt feststellen mußte, einige ketzerische Gedanken. Diese Gedanken mußte ich direkt auf „Gerüchte & News" von Markus Krichel zurückführen. Schande über ihn! So gab ich mich aufgrund dieses Artikels „ungerechtfertigten" und „böswilligen" Gedanken der Richtung „Origin hat einen Deal mit Intel", nun in Bezug auf „Westwood hat einen Deal mit Microsoft", hin. Ist es denn nicht merkwürdig, daß ich böser, böser Computer-User, der

W95 nicht installiert hat, Alarmstufe Rot nur in Standard-VGA spielen kann, während all die braven und lieben W95-User die vollen „Vorzüge" dieses Betriebssystems, sprich C&C2 in SVGA, genießen können. Es ist ja schließlich nicht zuzumuten, eine SVGA-Variante von C&C2 für DOS zu entwickeln. Wer SVGA sehen will, soll sich doch W95 kaufen! Und wir bringen die deutschen Spieler doch dazu, W95 zu installieren! In diesem Sinne: Lang lebe Windows 95 (Nein, Blödsinn. W97 muß ja auch noch verkauft werden!). Von wegen die Schlacht zwischen Amerika und Deutschland steht bevor. Sie ist schon da! Über weitere Meinungen zu diesem Thema würde ich mich übrigens sehr freuen, falls Du Dich dazu durchringen kannst, diesen Brief zu veröffentlichen. Ein Interview mit der BPjS wäre übrigens sehr interessant. Thema: Warum wurde SC2000 nicht indiziert? Abholzung von Waldgebieten, willkürliches Einstampfen von ganzen Wohngebieten, Umweltverschmutzung durch zahllose Fabriken etc.. Oder Afterlife: Verunglimpfung von Himmel und Hölle. Was sagt eigentlich der Papst dazu? Und noch zwei Fragen:
1. Wie steht die PC Games zur Rechtschreibreform (grummel)?
2. Wo steht der PM-Zähler?

Macht weiter so: Daniel Steil

Da hätten wir ja wieder das alte (?) Thema. Immer wenn etwas Neues kommt, wird es erst mißtrauisch beäugt und Teufelswerk vermutet. Leider kann ich Dir so ganz nicht zustimmen. Auch ich war anfangs Windows 95 gegenüber skeptisch und weigerte mich recht lange mit boshafter Sturheit, ihm meine Festplatte zu überlassen. Inzwischen möchte ich es aber nicht mehr missen! Natürlich laufen Spiele (noch) unter DOS schneller, was ich aber nahezu vollständig den Programmierern diverser Treiber in die Schuhe schiebe. Eigentlich kann unter W95 alles viel einfacher werden. Der Programmierer eines Spiels braucht sich keine Gedanken mehr über die Einbindung der Soundkarten oder der Grafikkarten seiner Klientel zu machen - diese Arbeit hat ihm W95 schon abgenommen. Er muß nur mit „Direct X" zurechtkommen und Billiboys Regeln (Gebote trau ich mich nicht zu schreiben) befolgen. Aber egal, wie wir es finden - aufzuhalten ist es nicht mehr! Ich denke, daß noch ca. zwei Jahre Spiele für DOS erscheinen, aber auf Dauer wird kein Weg mehr am großen „W" vorbeiführen. Die Zeiten sind hart, aber modern.
Deine Stimme für das BPjS-Interview wurde gezählt. An die Gefahren für unsere Jugend, welche von SC2000 ausgehen, habe ich ja noch gar nicht gedacht! Es tun sich Abgründe auf! Ich wollte auch schon einen Antrag stellen, auf Indizierung des 20 Mark-Scheins. Immerhin ist darauf eine Frau abgebildet! Leicht zu beeinflussende Jugendliche könnten dadurch der irrigen Meinung verfallen, alle Frauen könnte man falten und in die Tasche stecken. Und warum regt sich niemand auf, wenn ein gewisser Herr D. Duck ständig ohne Hosen (und mit nacktem Bürzell) durch die Gegend rennt? Sollen sich unsere Kinder daran ein Beispiel nehmen? Da ich fürchte, inzwischen die Pfade der Seriosität und des Ernstes verlassen zu haben (Olli guckt auch schon ganz strafend), wechsle ich das Thema.
1. Wir sehen der Rächtschreibreform mit gemischten Gefühlen entgegen.
2. Der PM-Zähler steht bei mir.

FRAUEN-FRAGEN

Hallo Rainer!
1. Beim Lesen der letzten Ausgabe raunte ein Freudenschrei wie eine Billardkugel von Wand zu Wand meiner bescheidenen Kemenate, als ich den Bericht über Monkey Island 3 las. Schon lange warte ich auf die Fortsetzung dieses klassischen Adventures, doch die Freude wandelte sich schnell in entsetzte Wut um. Kannst Du Dir denken, bei welcher Zeile? BINGO! Es wird ausschließlich für Windows 95 erscheinen! Ganz toll! Ich will jetzt ja nicht wie andere über den raschen Fortschritt am Computermarkt meckern, denn auf lange Sicht ermöglicht er bessere Qualität, aber wie kann sich ein Hersteller herausnehmen, grundsätzlich nur für Windows 95 zu programmieren? Wo bleibt die Systemfreiheit? Wer schützt die Rechte der User? Man sollte den Verein „Bytepeace" gründen und gezielte Aktionen gegen diesen Aufrüstzwang starten. Ich müßte jetzt rund 800 Mark in meinen PC investieren, um dieses und andere Games erleben zu dürfen. Tja, bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als zum Chef zu marschieren und das alte Lied singen: „Hey Boß, ich brauche mehr Geld". Was meinen andere Leser?
2. Jetzt noch etwas zu dem Brief von Herrn Floren. Ich stimme Deiner Meinung voll und ganz zu. Solche Eltern machen es sich doch verdammt einfach. Also ist die perfekte Ausrede für Eltern geboren. Benimmt sich mein Kind später schlecht, wird gar gewalttätig oder kriminell, dann sind natürlich die Computerspiele schuld, nicht etwa fehlende, schlechte Erziehung, wenig Zuneigung und Interesse. Nein! Klar verlaufen Spiel und Realität ineinander, klar kann es gefährlich für die Entwicklung werden, aber das auch nur, wenn sich Eltern nicht mit ihren Kindern auseinandersetzen wollen oder können. Ich persönlich habe noch nie aus Geilheit einen Menschen plattgefahren, bloß weil ich einst in Dune 2 kleine, hilflose Fremen mit der Erntemaschine zermatscht habe.
3. Eine Sache noch, BITTE! Dieses ewige Emanzengelaber ist zum Einschlafen! Ich als

Frau kann folgendes sagen: Etwa 55,55% der weiblichen Wesen, die ich kenne, gehören weder hinter das Steuerrad eines Autos noch an einen Computer. Viele haben gar Angst vor dem PC. Worum? Meiner hat mich nie beleidigt, unsittlich berührt oder -ZENSIERT- uups, war das zu hart (JA! Anm.v. RR)? Ich dagegen liebe mein Auto, fahre gern damit, und wo ich niemanden gefährde, rase ich auch mal ein Stück. Meinen Computer habe ich selbst finanziert und - hört, hört Männer - neue Hardware baue ich selbst ein und brauche auch keine Installationshelfer. So, das mußte einmal gesagt werden! Aufruf: Weiber erhebt Euch und schreibt auch mal einen Brief! Allen Negativantwortern auf diesen Brief wünsche ich baldigen Systemabsturz während der Doktorarbeit.

Bye, bye: Melanie aus Hamburg

1. Hm, das Thema hatten wir heute schon - aber gut. Ich finde es schon einleuchtend, wenn ein Hersteller auf das Betriebssystem setzt, von dem er sich den wenigsten Aufwand und die meisten Absätze erhofft. Wenn der Verbraucher wirklich so große Aversionen gegen W95 hat, sollte er einfach diesbezügliche Produkte meiden. Sind genug der gleichen Meinung, wird sich (es lebe die freie Marktwirtschaft) auch die Mehrheit durchsetzen. Ein Programm für alle denkbaren Plattformen programmieren zu wollen (OS/2 ist ein hervorragendes Betriebssystem, aber wen interessiert das heute noch?) ist ziemlich naiv. W95 hat alle Möglichkeiten, DAS Betriebssystem zu werden. Ob ich das gut finde, steht hier nicht zur Diskussion - es ist eben so, und so wird es kommen. Denk an meine Worte!
2. Vielen Dank für Deine Zustimmung. Ernsthafte Psychologen werden auch nicht behaupten, daß gewalthaltige Spiele/Filme Kinder aggressiv machen. Kinder mit einer latent vorhandenen Aggressivität bevorzugen solche Spiele/Filme. Zudem bin ich der Meinung, daß Spiele/Filme für Kinder nur gefährlich (in Bezug auf eine gestörte Entwicklung) werden, wenn sie unreflektiert konsumiert werden. Es ist also nicht der Sinn der Übung, den Kleinen von solchen Spielen/Filmen fernzuhalten und so zu tun, als ob wir alle hinter den sieben Bergen leben würden, sondern ihm zu erklären, was er eigentlich sieht, worum es geht und welche Auswirkungen es im richtigen Leben haben würde. Auch muß ihm beigebracht werden, daß (hier meine ich speziell Film, aber auch Computerspiele kommen immer mehr dahin) es sich bei dem gezeigten um Kintopp handelt. Im echten Leben verursachen Schläge echte Verletzungen, und man hat keine „Continues"! Alles totschweigen hilft niemandem.
3. Um mir keinen Ärger einzuhandeln, möchte ich zu diesem Punkt nichts sagen und einfach Deine Meinung im Raum stehen lassen.

DREIERLEI

Hallo Rainer!
„Alle guten Dinge sind drei", dachte ich mir, und schreibe Dir hiermit zum dritten Mal. Und diesmal habe ich ein paar Fragen, die mich schon um einige Nächte gebracht haben:
1. Es kann ja sein, daß ich etwas unterbelichtet in Sachen Computer bin, da ich es zum Henker nicht schaffe, eine Datei, die größer als 1,44 MB ist, auf mehrere Disketten zu verteilen: (an dieser Stelle kommt eine längere Passage, in der genauestens die unfruchtbaren Versuche geschildert werden, was ich den Lesern nicht zumuten möchte. Anm. v. RR) Wie kann man das ändern, oder geht das überhaupt, eine Datei zu „spalten"?
2. Wie findest Du eigentlich Petra?
3. Was passiert mit den von Euch getesteten Spielen? Die meisten sind ja noch nicht 100% bugfrei, so können sie schlecht zum Verkauf weitergegeben werden. Ihr könntet die CDs ja verlosen, oder so etwas ähnliches.
4. Mist, was war das noch. Naja, ich hab's vergessen. So, da dieser Brief sowieso gedruckt wird, kann ich mich jetzt schon auf einen erholsamen Schlaf freuen, aus dem ich nicht schweißgebadet aufwache und mich dabei erwische, wie ich versuche, zwei Disketten auf einmal in mein Diskettenlaufwerk zu stopfen. Ich hör jetzt auf.

Euer Nico

1. Naja - ganz so einfach (mit dem Explorer) geht es auch nicht. Es gibt diverse Shareware-Programme, die das erledigen können, aber meistens wird dazu das gute, alte „ARJ" genommen, ein Klassiker unter den Packprogrammen, ähnlich wie „PKZIP", nur daß „ARJ" das File auf mehrere Disketten verteilen kann. Die Syntax würde lauten: „arj a -v1440 <Name des zu erzeugenden Files> <Name der Files, die gepackt werden sollen>". So können ein oder mehrere Files zu einem zusammengefaßt und auf Disketten verteilt werden. Alles klar?
2. Wie ich Petra finde? Eigentlich ganz einfach! Ich gehe in den zweiten Stock hoch, da sitzt sie so gut wie immer hinter ihrem Schreibtisch.
3. Nein - die Testversionen von Spielen werden wir nicht herausgeben. Wir sammeln sie in unserem Archiv.
4. In diesem Fall empfehle ich „Biobrutal".
Gute Nacht...

MUTATIONEN

Es geht mir wieder einmal prima, es stehen jede Menge Fressalien herum und mein Computer aalt sich auf meinem Schreibtisch. Ich schlüpfe in meinen Ferrari und nerve Herrn Schuhmacher bei GP2. Als (mehr oder weniger) stolzer Besitzer eines AMD 5x86 mit 133 MHz habe ich natürlich nicht das Vergnügen, mit allen möglichen Optionen zu fahren. Da geht es los mit 193% Prozessorleistung und bei viel Rauch und mehreren Computerfahrern ging dies sogar bis 798% (Pentium-Besitzer sollten jetzt nicht lachen, denn ich kann mir die ganze Aufrüsterei einfach nicht leisten!). Könnte das:
a) heißen, daß meine CPU bei weiterem Betrieb zu flüssigen Verformungen mutiert?
b) oder ich Null-Grafikoptionen (VGA ohne Objekte) einstellen soll?
b) mich erschießen?
c) totheulen und erschießen?
P.S. Falls der Herr Rainer Rosshirt diesen Brief (unfairerweise) nicht abdrucken sollte, bitte ich wenigstens um eine Antwort, denn unser Verein WN-HPATF (Wir nix haben Pentium, aber trotzdem froh) wartet auf eine Antwort mit Begründung.

Jaimy Reuter

Der AMD 5x86 133 entspricht in seinen Rechenleistungen ungefähr dem 75er Pentium. Dieses Spiel wurde aber für Pentium-Rechner optimiert und wird auf Deinem Computer nicht so brachial in Schwung kommen. Da hilft nur VGA. Klingt grausam, aber so ist das Leben. Zu Deinen Unterpunkten möchte ich bemerken:
a) keine Panik, Deine CPU wird nicht zu einem Käsetoast mutieren. Allerdings würde ich lieber nicht in deren Nähe kommen, und leicht entzündbare Sachen sollten weit weg vom Rechner stehen. Dafür bleibt Dein Kaffee immer ordentlich heiß, wenn Du ihn auf den Rechner stellst.
b) so weit würde ich jetzt nicht gehen, aber in VGA sollte es funktionieren.
b) wenn Du keinen Waffenschein hast, wäre es illegal!
c) siehe „b", heulen darfst Du allerdings soviel Du willst. Jedoch wage ich zu bezweifeln, daß es hilft.

SUPPORT

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

▼ Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update

Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

▼ Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen

Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

▼ Probleme mit der Cover-CD-ROM

Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

▼ Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt

Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:

Astat Media,
Reklamation PC Games,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

▼ Heftnachbestellungen

Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

▼ Fragen zum Abonnement

Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	*Telefon*	*Wann?*	*im Internet*
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascon	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	-
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	-
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 52 41-2 60 24	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 1944	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	-
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

PC Games Disc & Mag & TIPS & TRICKS 1/97

Liebe Tips & Tricks-Leser,

Unsere Komplettlösung bzw. unsere Fahrertips zu Grand Prix 2 gehen langsam dem Ende zu. In dieser Ausgabe haben wir uns die Strecken in Italien, Belgien und Ungarn vorgeknöpft - und in der nächsten Ausgabe folgen die restlichen vier Kurse. Wie sieht`s denn in Ihrer Weltmeisterschaft aus? Ist Ihnen Damon Hill dicht auf den Fersen, oder liefern Sie sich einen Zweikampf mit Schumacher?
Wer Adventures mag, kommt an Toonstruck vermutlich nicht vorbei. Das amüsante Cartoon-Abenteuer mit Christopher Lloyd hat uns für lange Zeit auf Trab gehalten - doch die Mühe hat sich gelohnt: mit Hilfe der Lösung dürfte sich in „Trickreich" keiner mehr verlaufen...
Der zweite Teil unserer Tips zu Mechwarrior: Mercenaries zeigt Ihnen Lösungsmöglichkeiten für die letzten zehn Levels. Und mit den Hex-Codes zu Schleichfahrt können Sie Ihr Schiff nach Ihren eigenen Wünschen ausstatten. Viele Leser hatten uns nämlich bereits angerufen, daß Schleichfahrt sie noch zum Wahnsinn treibt - das sollte sich jetzt vermeiden lassen...

Viel Spaß bei dieser Ausgabe

Simon Schmid

Komplettlösung Teil 4: Italien, Ungarn, Belgien

Grand Prix 2

In diesem Monat widmen wir uns den Strecken Hungaroring, Spa und Monza. Hungaroring und Spa gehören sicherlich zu den anspruchvollsten Pacours im gesamten Formel 1-Zirkus. In Monza darf hingegen so richtig das Gaspedal durchgetreten werden. Im nächsten Monat gibt es dann die letzten vier Strecken. Viel Spaß!

Italien - Monza

Monza ist ein echter Hochgeschwindigkeitskurs, mit nur wenigen wirklich herausfordernden Kurven. Den größten Teil des Trainings sollten Sie also mit Ihren Mechanikern zusammen verbringen, um die optimale Spoilereinstellung herauszufinden. Gute Überholmöglichkeiten gibt es natürlich bei den Geraden nach den Punkten (14), (18) und (20), aber auch in den Kurven nach den Punkten (11) oder (19).

Am Ende der Zielgeraden lauert die einzige gefährliche Stelle in Monza. Die folgende Schikane ist vor allem während des Rennens ein potentieller Unfallort und sollte mit gemäßigtem Tempo gefahren werden...

... Bremsen Sie beim Schild 100 brutal in den ersten Gang herunter, das Tempo sollte bei knapp 140km/h liegen, wenn Sie nach links einlenken. Nehmen Sie den Fuß vom Gas, und steuern Sie bei ungefähr 100km/h bis 110km/h wieder nach rechts. Geben Sie jetzt kurzzeitig Vollgas und bremsen Sie sofort wieder, um die anschließende Rechtskurve mit 140km/h zu bewältigen. Am Scheitelpunkt können Sie schon wieder voll auf's Gas ge-

Die zweite Schikane ist weniger gefährlich. Bremsen Sie beim Schild 100 auf ca. 145km/h ab, und halten Sie diese Geschwindigkeit. Wenn Sie gefühlvoll mit dem Gaspedal umgehen, sollten Sie die Schikane durchfahren können,

9 10

ohne die Seitenbegrenzungen zu berühren. Das ist gerade deshalb so wichtig, weil die Randsteine an dieser Steller sehr hoch sind, und Sie sich leicht drehen oder gar den Spoiler abfahren können.

11 12

Die folgende Rechtskurve ist zwar nicht besonders schnell, dafür aber auch nach gefährlich. Gehen Sie mit knapp 260km/h im dritten Gang in die Kurve hinein, und reduzieren Sie die Geschwindigkeit nur ein wenig.

13 14

Die nächste Rechtskurve ist auch kein Problem. Lenken Sie bei 280km/h im fünften Gang einfach voll ein. Sie sollten zwar die Seitenbegrenzung relativ stark berühren, trotzdem dürfte es problemlos möglich sein, wieder sauber auf die Strecke zurückzukommen.

15 16

17 18

Bremsen Sie ab dem Schild 100, bis Sie sich bei Tempo 200km/h im dritten Gang befinden. Dann schrammen Sie möglichst weit links an der Seitenbegrenzung vorbei, gehen noch weiter vom Gas und steuern sofort wieder nach rechts. Jetzt wieder voll auf`s Gas und die abschließende Links-Biegung mit voller Beschleunigung durchfahren.

19 20

Sobald Sie den „Aussichtsturm" mit der Aufschrift „Q8" sehen, sollten Sie leicht bremsen. Vor dem Beginn der Rechtskurve sollten Sie sich im dritten Gang befinden, einlenken und noch ein wenig vom Gas gehen. Wenn Sie die Haupttribüne sehen, können Sie wieder beschleunigen.

Ungarn - Hungaroring

Überholmöglichkeiten gibt es auf dem Hungaroring en masse: die beiden langen Geraden nach den Punkten (26) und (7) sind prädestiniert für Wagen mit hoher Höchstgeschwindigkeit. Wer mit mehr Flügel unterwegs ist, um in den wirklich engen Passagen nicht im Kiesbett zu landen, sollte versuchen vor den Kurven (10), (13) oder (23) einen späteren Bremspunkt als sein Kontrahent zu wählen

Auf der Zielgeraden sollten Sie eine Höchstgeschwindigkeit von knapp 290km/h erreichen. Bremsen Sie beim Schild 100 langsam und kontrolliert ab - wenn Sie voll in die Eisen steigen, verlangsamen Sie das Tempo zu stark. Pendeln Sie das Tempo bei ungefähr 150km/h ein und durchfahren Sie die Rechts-Kurve im zweiten Gang. Erst gegen Ende der Kurve wieder voll auf's Gas: Sie sollten bei knapp 170km/h die linke Seitenbegrenzung berühren.

Fahren Sie im dritten Gang an die erste Links-Kurve heran, und bremsen Sie erst im letzten (dann aber energisch) Augenblick in den ersten Gang herunter. Mit 150km/h sind Sie gut dabei. Sobald Sie das Ende der Kurve sehen können, wieder voll auf's Gas, um die anschließende Rechts-Kurve mit möglichst hoher Geschwindigkeit durchfahren zu können. Halten Sie sich dabei zunächst an der rechten Seite.

Dieser Links-Kurve nähern Sie sich mit ziemlich hoher Geschwindigkeit im sechsten Gang. Gehen Sie unmittelbar vor dem Schild „Mobil" kurz vom Gas, um in den fünften Gang herunterzuschalten. Geben Sie dann wieder Vollgas und lenken Sie voll nach links ein.

Diese Kurve durchfahren Sie am besten komplett im zweiten Gang. Gehen Sie mit knapp 180km/h in die Kurve hinein, lassen Sie die Geschwindigkeit auf ca. 130km/h fallen und geben Sie wieder Vollgas, wenn Sie das Ende der Kurve sehen.

Hier handelt es sich um die ungefährlichere der beiden Schikanen. Bremsen Sie möglichst spät, dann aber bestimmt, um die Schikane im ersten Gang zu durchfahren. Wenn Sie das Tempo danach von 100 (zu Beginn), auf 120 (in der Mitte) und schließlich auf 160 (am Ende) steigern, dürften Sie keine...

...Probleme haben. Achten Sie aber darauf, die Kurven weit auszufahren und nicht über die Begrenzungen zu schleudern: Sie verlieren dadurch nur Zeit!

Diese Kombination wird zweiten Gang durchfahren. Halten Sie dabei das Tempo zwischen 160km/h und 175km/h, und behandeln Sie das Gaspedal dabei sehr gefühlvoll. Wenn Sie hier zu stark beschleunigen und nur ein wenig falsch einlenken, gerät Ihr Wagen ins Schleudern.

Diese leichte Biegung im Kurs sollten Sie nicht weiter ernstnehmen. Beschleunigen Sie ruhig voll durch und gehen Sie nur kurz vom Gas, wenn der Wagen droht, von der Straße abzukommen. Hier kann nicht viel passieren.

In diese Rechts-Kurve sollten Sie allerdings nicht zu schnell hineingehen. Halten Sie das Tempo bei ungefähr 230km/h und den Wagen dabei hochtourig im vierten Gang. Sobald Sie „durch" sind, können Sie wieder voll durchstarten.

Unterschätzen Sie auf keinen Fall die erste Rechts-Kurve, sondern bremsen Sie schon vor dem Schild mit dem Pfeil nach rechts ordentlich ab und gehen Sie mit knapp 140km/h in die Schikane hinein. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: wer`s riskant mag, versucht über die linke Seitenbegrenzung zu „springen" und gibt dabei Vollgas.

Bleiben Sie auf dem Gas, bis Sie sich neben dem Werbeschild „Olivetti" befinden. Dann gehen Sie auf die Bremse, um die Links-Kurve mit ungefähr 140km/h zu durchfahren. Berühren Sie dabei weder Gas- noch Bremspedal!

Belgien: Spa-Franchorchamps

Bei diesem Kurs trennt sich die Spreu vom Weizen - wer hier die Nase vorn haben will, muß wirklich viel Mut beweisen. Gute Überholmöglichkeiten gibt es eigentlich wenige: abgesehen von der Geraden nach dem Punkt (6), sind fast alle Hochgeschwindigkeitspassagen zu „kurvig", um an seinen Kontrahenten vorbeizuziehen. Wer gerne in den Kurven überholt, sollte sich das bei den Punkten (7), (20) und (1) überlegen - es ist aber wirklich sehr gefährlich!

Gelich die erste Kurve ist für den Anfänger eine fast unlösbare Aufgabe - und vor allem im Rennen ein potentieller Unfallherd. Bremsen Sie möglichst früh in den ersten Gang herunter. Wenn Sie die Tribüne mitten im Sichtfeld haben, sollten Sie auf KEINEN Fall schneller sein als 65km/h! Vollgas sollten Sie erst geben, wenn Sie sicher sein können, auf der Strecke zu bleiben!

Die Mut-Kurve: Fahren Sie im sechsten Gang den kleinen Berg hinunter, gehen Sie für eine halbe Sekunde vom Gas und beschleunigen Sie dann wieder voll durch - dabei sollten Sie natürlich voll nach rechts einlenken! Um diese Kurve perfekt zu fahren, muß man schon einige Dutzend Runden in Spa auf dem Buckel haben. Übrigens: Michael Schumacher fährt diese mörderische Passoge mit Vollgas!

Diese Kurve sollten Sie hingegen nicht zu schnell angehen: bremsen Sie ob dem Schild 100 auf knapp 200km/h (zweiter Gang) herab und lenken Sie vorsichtig ein. Nehmen Sie dabei den Fuß vom Gas und tippen Sie ggf. noch einmal kurz auf die Bremse, um die anschließende Links-Kurve mit ca. 140km/h zu nehmen.

Eine ähnliche Situation: Sie nähern sich dieser Kurve mit fast 270km/h. Bremsen Sie ab dem Schild mit dem Pfeil nach rechts, in den ersten Gang herunter, um mit ca. 120km/h in die Kurve einzulenken. Geben Sie auf keinen Fall zu früh wieder Gas, sondern fahren Sie lieber ein paar Meter zu langsam. Wenn alles sicher erscheint, beschleunigen Sie in den dritten Gang...

...und holten die Geschwindigkeit bei ca. 220km/h. Lenken Sie dann nach links ein, nehmen Sie den Fuß vom Gas (Tempo am Scheitelpunkt: knapp 200km/h) und beschleunigen Sie dann wieder.

16 17 18 19

Gehen Sie ab dem Schild 100 vom Gas, und lenken Sie dann nach links ein - den vierten Gang sollten Sie aber unbedingt halten, auch wenn Sie dabei relativ knapp am Kiesbett vorbeifliegen. Gehen Sie dann wieder kurz auf's Gas und halten Sie die Geschwindigkeit bei ca. 240km/h, um die anschließende Links-Kurve gefahrlos durchfahren zu können.

20 21

Beim Schild 100 sollten Sie herunterbremsen, bis Sie sich im dritten Gang befinden. Die folgende Rechts-Kurve und auch die Links-Kurve fahren Sie im dritten Gang. Gehen Sie dabei gefühlvoll mit dem Gas um.

22 23

Ein gutes Stück nach dem Schild mit dem Pfeil nach rechts, treten Sie solange auf die Bremse, bis Sie sich im zweiten Gang befinden. Jetzt einlenken und langsam beschleunigen. Nach der Rechtsbiegung wieder Vollgas!

24 25

Beim Schild 100 bremsen Sie bis in den dritten Gang (ca. 200km/h). Jetzt haben Sie wieder einmal zwei Möglichkeiten die Schikane zu meistern. Entweder wieder leicht auf's Gas und über den Randstein „hoppeln" (riskant) oder den Fuß vom Gas nehmen, und die Kurve im zweiten Gang voll ausfahren.

26 27

Die folgende Rechts-Links-Kombination durchfahren Sie mit flottem Tempo bei knapp 210km/h. Achten Sie darauf, die Seitenbegrenzung nur leicht zu touchieren, denn sonst wird Ihnen die hohe Metallwand an der rechten Seite vermutlich zum Verhängnis.

Komplettlösung - Teil 1

Toonstruck

Das Comic-Adventure Toonstruck macht zum ersten Mal sinnvollen Gebrauch von Full Motion Video: Sie steuern keinen geringeren als Christopher „Back to the Future" Lloyd durch eine abgedrehte Zeichentrickwelt. Mit Hilfe dieser Komplettlösung dürfte das für Sie und Ihren ständigen Begleiter Flux kein Problem mehr darstellen.

Im Schloß

Gehen Sie die Treppe runter und nach rechts in das Laborvon Professor Wirrwah. Sprechen Sie mit ihm. Sie erfahren, daß er seine Brille nicht wiederfindet. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie die Treppe hinauf in den Trophäenraum.

Der Fußwäldler kennt den Professor

Sprechen Sie den Fußwäldler auf die verlegten Brillengläser Professor Wirrwahs an. Gehen Sie nun wieder zu Wirrwah und sagen Sie ihm, daß die Brille vermutlich in seiner Tasche steckt. Sie bekommen von ihm einen bodenlosen Beutel und den Entwurf für den Verniedlicher. Verlassen Sie das Schloß durch die Treppe nach unten.

Vor dem Schloß

Unterhalten Sie sich mit den Wächtern, und lassen Sie sich den Begrüßungstanz vorführen. Währenddessen fällt einem Wächter ein Schlüssel auf den Boden, den er jedoch gleich wieder einsteckt.

Den Wächter tanzen lassen

Verlangen Sie, noch einmal den Tanz zu sehen und heben Sie dabei den Schlüsel auf, der erneut aus der Tasche des Wächters fällt. Betreten Sie das Schloß.

Im Schloß

Öffnen Sie die Tür links vom Saal mit dem Schlüssel. Nehmen Sie die Spieldose von der Kommode des Königs und stecken Sie sie ein.

Flux klettert besser als Sie

Lassen Sie Flux die Leiter hinaufklettern, da Sie selbst zu schwer für die Leiter sind. Er findet einen Gutschein für ein Kostüm. Stecken Sie den Gutschein ein, und ziehen Sie an dem Seil, um den Fußwälder herbeizuholen. Nachdem er wieder weg ist, rollen Sie den Teppich zur Seite. Sie stellen fest, daß die Falltür verriegelt ist.

Zettel gibt Hinweise auf Schubladenmechanismus

Lesen Sie sich den Zettel, der an der Kommode hängt, aufmerksam durch. Er gibt verrätselte Hinweise auf die Lösung des Schubladenmechanismus. Die Schubladen müssen so betätigt werden, daß die obere und die untere Schublade offen stehen, die beiden in der Mitte müssen geschlossen sein.

Geheimtür unter dem Bett des Königs

Unter dem Bett des Königs öffnet sich eine Geheimtür. Gehen Sie hindurch. Treten Sie auf die lose Bodendiele. Beauftragen Sie Flux, sich auf die Diele zu stellen und treten Sie dann noch einmal auf sie.

Flux öffnet im Flug die Falltür

Flux konnte im Flug die Falltür öffnen. Kehren Sie wieder zurück, rollen Sie zur Tarnung den Teppich über die offene Falltür, und ziehen Sie an dem Seil. Der Fußwäldler geht nichtsahnend über den Teppich und fällt durch die Falltür hinunter. Gehen Sie in den Trophäenraum und nehmen Sie den Fischpokal von der Wand. Verlassen Sie das Schloß, und laufen Sie zum Dorfzentrum.

Um das Kraft-O-Meter zum Klingeln zu bringen, müssen Sie erst einmal Ihre Muskeln trainieren - das geht am besten in Jims Trainingshalle.

Kneipe

Sprechen Sie mit dem Barkeeper. Er will die Maus loswerden und setzt dafür eine Belohnung aus. Versuchen Sie die Maus zu fangen.

Lassen Sie die Maus tanzen

Zuerst springt sie in Richtung Ausgang, dann auf die Theke und von dort direkt unter die Mausefalle. Setzen Sie sich an das Orgelinstrument und spielen Sie. Während die Maus tanzt, beauftragen Sie Flux damit, die Mausefalle zu betätigen. Als Belohnung bekommen Sie einen alten Krug. Heben Sie die bewußtlose Maus auf, und nehmen Sie sie mit.

Im Schloß

Betreten Sie den Trophäenraum, und stecken Sie die Gießkanne ein. Stellen Sie stattdessen den alten Krug an die Stelle, um den Raum wieder verlassen zu können. Gehen Sie zum Dorfzentrum.

Spielhalle

Sprechen Sie mit dem Kassierer der Spielhalle, und fordern Sie ihn zu einer Partie WACMAN auf. Drücken Sie so schnell hintereinander wie möglich auf den Feuerknopf, um die Morgensternkugel auf den Gegner fallen zu lassen.

Wacman erfordert Geduld

Mit ein bißchen Geschick gewinnen Sie beim zweiten oder dritten Mal. Sie erhalten eine fast goldene Kette als Gewinn. Versuchen Sie sich beim Kraft-O-Meter, doch der Gummihammer des Kassierers erweist sich nicht als brauchbar. Verlassen Sie die Spielhalle, und betreten Sie das Kostümarama.

Kostümarama

Sprechen Sie mit Frau Schnitt. Sie erfahren, daß der Gutschein für ein Kostüm erst mit dem königlichen Stempel gültig ist. Fragen Sie sie außerdem nach dem Buch, daß Sie gerade liest. Von dem Kostümarama aus gehen Sie nun in die Backstube.

Backstube

Sprechen Sie mit den Bäckerburschen. Der Bruder ist verschwunden und sie können keine Backwaren mehr herstellen. Spielen Sie auf dem alten Klavier. Stecken Sie die beiden losen Tasten ein, und verlassen Sie das Dorfzentrum durch die untere Mitte.

Landschaft

Reden Sie mit Fluffy. Sie möchte unbedingt Popcorn haben. Gehen Sie weiter nach Westen.

Wiese

Sprechen Sie mit der Fütterscheuche. Sie möchte unbedingt neue Kleidung haben. Versprechen Sie ihr, ein neues Kostüm zu besorgen. Brechen Sie sich einen Maiskolben ab, und betreten Sie die Scheune.

Scheune

Lassen Sie sich von Marga-Trine und Polly-Esther berichten, daß der Butterer nicht funktioniert, weil ein Teil des Butterers im Heuhaufen verloren gegangen ist. Versuchen Sie es dort zu finden.

Eine Gießkanne voller Dünger

Aber selbst Flux muß hier kapitulieren. Füllen Sie die Gießkanne mit dem Dünger aus der Holztonne und verlassen Sie außerhalb der Scheune die Szenerie weiter nach Westen.

Wald

Schicken Sie Flux zum Eichhörnchen hinauf, damit er ein paar der Nüsse besorgt. Doch Flux wird von dem Eichhörnchen jedesmal angegriffen. Gehen Sie weiter nach Westen.

Überlierter Wald

Sie treffen auf G.B. Wolf. Von ihm erhalten Sie den Auftrag, eine Flasche Wein für das Abendessen zu besorgen. Ansonsten läßt er Sie nicht vorbei. Verlassen Sie den dunklen Wald nun wieder nach Osten und folgen Sie dann dem Weg nach Norden.

Küste

Betreten Sie die Trickreichbahn, und stellen Sie den Schalthebel so ein, daß Sie zum Trickreich fahren. Der Elefant sieht aber keine Veranlassung sich zu bewegen. Steigen Sie wieder aus und geben Sie außen an der Bahngondel der freien rechten Hand die Maus.

Die Maus wirkt be'mElefanten wahre Wunder...

Sie ist immer noch bewußtlos und stellt in diesem Zustand keine echte Bedrohung für den Elefanten dar. Halten Sie ihr die Gießkanne mit dem Dünger unter die Nase. Der strenge Geruch bringt Sie wieder zu Bewußtsein. Betreten Sie die Bahn wieder, und stellen Sie den Schalthebel auf Trickreich ein. Der Elefant gerät in Panik und transportiert Sie hinüber.

Trickreich (Mitteltrickreich)

Gehen Sie den linken Weg entlang zu Jims Gym. Sprechen Sie mit dem Wächter vor der Schollenspülstelle. Er läßt sich nicht davon abbringen

Wenn Sie erst einmal in die gemeine Falle hineingetappt sind, wissen Sie wie man sie sinnvoll einsetzen kann - ein hinterhältiger Trick.

den Weg freizugeben, da seine Schicht noch nicht vorüber ist.

Die Farbkombination ist eine Telefonnummer

Da aber die Uhr in Trickreich kaputt gegangen ist, wird seine Schicht niemals enden. Lesen Sie sich den Zettel am rechten Säulenknochen des Gyms durch, und notieren Sie sich die Farbkombination (blau, lila, rot, orange, gelb, grün, orange). Sie stellt eine Telefonnummer dar. Betreten Sie das Gym.

Jims Gym (Obertrickreich)

Unterhalten Sie sich mit Jim, und lassen Sie sich seine Akrobatiknummer vorführen. Da sie kein Mitglied sind, verbietet Ihnen Jim das Benutzen des Pump-O-Tronic. Verlassen Sie das Gym, kehren Sie ins Mitteltrickreich zurück und gehen Sie nun den mittleren Weg nach Norden entlang.

Weite wüste Wildnis

Versuchen Sie das Schild zu berühren. Der Geier wird Sie davon abhalten, indem er mit seinem Schnabel auf sie einhackt. Gehen Sie wieder zurück, und folgen Sie nun dem rechten Weg zum WACME-Kaufhaus.

WACME (Niedertrickreich)

Sie können das Kaufhaus nur betreten, wenn Sie durch eine Tür gehen, über der ein Licht aufleuchtet, ansonsten werden Sie von der Drehtür wieder hinausgeschleudert. Innen sprechen Sie mit Fauch und Kläff.

Fauch und Kläff präsentieren Produkte

Lassen Sie sich von ihnen ein paar WACME-Artikel vorführen. Beim Ausprobieren des Boxhandschuhs stecken Sie sich die Sterne, die über Fauchs Kopf kreisen, ein. Betrachten Sie die Portraitsammlung am rechten Bildrand und untersuchen Sie das des Wächters näher. Notieren Sie sich die Farbkombination auf dem Ausweis (lila, gelb, gelb, blau, grün, rot, orange). Verlassen Sie Trickreich und kehren Sie zur Kneipe zurück.

Kneipe

Auf dem Tresen steht ein Telefon. Geben Sie zuerst die Nummer des Wächters ein, indem Sie die Farbkombinationen eintippen (z.B. gelb + blau = grün). Sie erfahren, daß seine Schicht um 6 Uhr endet. Rufen Sie die Nummer des WACME-Gewinnspiels an, und beantworten Sie sechs Fragen (von dreizehn möglichen). Die Antworten sind:

Die Antworten für das Gewinnspiel

- Das Halsband von Kläff ist grün.
- Das Fell von Fauch ist außer weiß noch orange.
- Das Fell von Kläff ist außer weiß noch lila.
- Die Blumentöpfe des WACME-Kaufhauses sind lila.
- Die Berge in der wüsten Wildnis sind orange.
- Die Fliesen in Jims Gym sind blau.
- Die Farbe von Jims Fell ist blau.
- Die Fische, die oben an der Schollenspülstelle zu sehen sind, sind gelb.
- Der Fisch auf der rechten Schulter der Wächteruniform ist rot.
- Der Fisch auf der linken Schulter der Wächteruniform ist gelb.
- Der Pfeil zu WACME ist rot.
- Der Pfeil zur weiten wüsten Landschaft ist gelb.
- Der Pfeil zu Jims Gym ist blau.

Verlassen Sie danach die Kneipe.

Der Elefant treibt die Seilbahn an, die nach „Trickreich" führt. Wenn Sie die Maus in die rechte Hand legen, wird sich der Elefant schon bald bewegen...

Dorfzentrum

Heben Sie das hüpfende WACME-Paket auf und packen Sie es aus. Es befinden sich springende Bohnen darin. Begeben Sie sich nach Trickreich in das WACME-Kaufhaus.

WACME (Niedertrickreich)

Die Bohnen identifizieren Sie als Kunde

Zeigen Sie Fauch und Kläff die springenden Bohnen als Beweis, daß Sie hier Kunde sind. Sie dürfen jetzt den Präsent-O-Mat benutzen. Wenn Sie es nicht allein schaffen, Magnet, Handschuhe und Hammer zu gewinnen, dann fragen Sie Flux, damit er Ihnen dabei hilft. Begeben Sie sich nun zur Scheune.

Scheune

Der Magnet findet das verschollene Teil

Durch die Anziehungskraft des Magneten läßt sich das fehlende Maschinenteil des Butterers im Heuhaufen finden.

Setzen Sie es in die Maschine ein. Zum Dank dürfen Sie sich die ersten beiden Stücke Butter nehmen. Gehen Sie wieder zu Jims Gym.

Jims Gym (Obertrickreich)

Butter auf das Turnpferd

Schmieren Sie die Butter auf das Turnpferd, und lassen Sie sich die Akrobatiknummer von Jim noch einmal vorführen.

Jim bemerkt nichts, rutscht auf der Butter aus und fliegt durch die Wand. Jetzt können Sie ohne Probleme mithilfe des Pump-O-Tronic Ihre Muskelkraft stärken. Gehen Sie zur Uhr vor dem WACME-Kaufhaus.

WACME (Niedertrickreich)

Da die Schicht des Wächters um 6 Uhr endet, müssen Sie die Uhr auf Punkt 6 einstellen. Dabei müssen Sie beachten, daß sich der Stundenzeiger - mit dem rechten Hebel - nur jeweils um die Zahl, auf die der Minutenzeiger eingestellt ist, bewegen läßt.

Den Wächter mit der falschen Uhrzeit überlisten

Mit dem linken Hebel, wird die Zeit jeweils um eine Stunde zurück und fünf Minuten vor verschoben. Wenn Sie die Uhrzeit 7 Uhr und 55 Minuten eingestellt haben, brauchen Sie nur noch einmal den linken Hebel zu betätigen und die Stundenglocke ertönt. Begeben Sie sich zur Schollenspülstelle.

Schollenspülstelle

Der Wächter hat seine Schicht beendet, und Sie können jetzt die Schollenspülstelle betreten. Untersuchen Sie das Toilettenpapier und die Toilette. Offensichtlich ist sie verstopft. Kehren Sie zum Dorfzentrum zurück und betreten Sie die Spielhalle.

Spielhalle

Benutzen Sie den Hammer aus dem WACME-Kaufhaus für die Kraftprobe am Kraft-O-Meter.

Die Melkmaschine funktioniert nicht mehr, weil ein spezieller Bestandteil fehlt. Dieser läßt sich nur mit dem Magnet aufspüren.

Kraft-O-Meter durch Pump-O-Tronic kein Problem

Sie besitzen durch das Trainieren am Pump-O-Tronic die erforderliche Muskelkraft und gewinnen eine Flasche von Käpt'n Blaubärs Pflaumenwein. Nehmen Sie die heruntergefallenen Glocken mit und gehen Sie zur Scheune.

Scheune

Widerlus hat mit seinem Übelator die Scheune mitsamt der dort wohnenden Tiere ins Negative verwandelt. Sprechen Sie mit Maso-Marga und Peitschen-Polly.

Auf der Suche nach der besseren Folterungsmethode

Maso-Marga verlangt nach einer schmerzvolleren Folterungsmethode. Füllen Sie die Gießkanne mit dem gefährlich ausehendem Gebräu aus der Holztonne und gehen Sie außerhalb der Scheune den Weg nach Westen.

Wald

Töten Sie mit dem gefährlich aussehendem Gebräu in der Gießkanne den Dornbusch ab. Sie können die Pfefferschote jetzt ohne Probleme pflücken. Stecken Sie sie ein, und gehen Sie dann weiter nach Westen.

Übelierter Wald

Übergeben Sie G.B. Wolf die Flasche Wein. Sie bemerken schnell, daß Sie das Abendessen sind, von dem G.B. Wolf gesprochen hat, denn Sie finden sich in der Höhle des Wolfsrudels in einem Kochtopf wieder.

Wolfshöhle

Bringen Sie den Kochtopf zum kippen, indem Sie ihn im Takt nach links und nach rechts bewegen.

Fluch im Kochtopf

Der Topf rollt durch die Höhle und setzt die Wölfe dabei außer Gefecht. Nehmen Sie das Buch vom Tisch und den Drehspieß von der Feuerstelle mit. Werfen Sie den Maiskolben in das Feuer und stecken Sie das Popcorn ein. Verlassen Sie die Wolfshöhle und besuchen Sie Fluffy.

Landschaft

Als Austausch für das ersehnte Popcorn bekommen Sie von Fluffy eine Zuckerwatte überreicht.

Wie dieses wirklich abgedrehte Abenteuer weitergeht und welche Gefahren noch auf unsere beiden Helden lauern, können Sie in der nächsten Ausgabe nachlesen. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Spaß mit Toonstruck.

Silke Menne ■

Komplettlösung - Teil 2

MechWarrior: Mercenaries

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führt Sie Florion Weidhase durch die letzten zehn Missionen von Mechwarrior 2: Mercenaries. Diese Komplettlösung bezieht sich auf die Kampagne und läßt den wirtschaftlichen Aspekt außen vor.

MISSION 26: EXODUS

■ **Dropship bei NAV Alpha erreichen**

TIP: Um den „kurzen" und angenehmen Lösungsweg zu bestehen, habe ich mir den Catapult umgerüstet. 4 Sprungdüsen, 7 (in Worten SIEBEN) Medium Pulse Lasers und bis zur Tonnagegrenze doppelten Hitzeabsorber.

An Ihrem Ausgangspunkt erwarten Sie bereits zwei Mechs. Geschwindigkeit ist jetzt lebensnotwendig. Schießen Sie beiden Gegnern jeweils ein Bein weg! Vorsicht mit den Lasern, die Dinger werden verdammt heiß, also nacheinander abfeuern. Lassen Sie die bewegungsunfähigen Mechs links liegen (Ihr Kollege wird sich darum kümmern), und begeben Sie sich so schnell wie möglich zu NAV Alpha (Sprungdüsen). Dort warten noch zwei Mechs. Wenn Sie diese beiden Gegner schnell ausschalten, haben Sie bereits gewonnen. Sie werden dann abgeholt! Vernichten Sie die Feinde bei NAV Alpha nicht, so dreht das Schiff ab, und erwartet Sie bei NAV Beta. Unangenehmer Weise hält auch der Wolf Clan ein kleines Bergrüßungskomitee für Sie bereit: drei schwere Mechs! Überlegen Sie es sich gut...

MISSION 27: FIRST STRIKE

■ **Hubschrauber eskortieren**

In dieser Mission müssen Sie die drei NAV Punkte von Feinden befreien. Der Haken an der Geschichte ist, daß überall in der Landschaft ECM-Störsender herumliegen, die auf Ihrem Radar wie Ziele aussehen. Am einfachsten spüren Sie Ihre Feinde mit der Draht-Gitter-Sicht (siehe hierzu: Teil 1, allgemeine Tips) und dem Zoom auf. Lassen Sie Ihre Kollegen die ersten paar Mechs zerstören, helfen Sie aus sicherer Entfernung mit Langstreckenwaffen nach. Sie müssen sich für die schwereren Mechs am Ende der Mission schonen. Noch ein Tip: der Hubschrauber legt schwere Landminen an den einzelnen NAV Punkten, tun Sie sich selbst den Gefallen, nicht zu nah an der Explosion zu stehen...

In einem hügeligen, unübersichtlichen Gelände sind die Short Range Missiles von Vorteil. Diese belasten Ihre Wärmetauscher kaum, richten jedoch beim gegnerischen Mech einen großen Schaden an.

MISSION 28: HOMESTEAD

■ **Basis verteidigen**

Nehmen Sie zwei Kollegen mit, und schicken Sie sie auf die nahenden Mechs. Bleiben Sie selbst innerhalb der Basis, und knöpfen Sie sich alles vor, was dem Stützpunkt zu nahe kommt. Die beiden AeroFighter lassen sich am besten mit Pulselasern abschießen.

MISSION 29: DRAGONS TEETH

■ **Vernichten Sie ALLE Gegner bis auf den Anführer Osis.**

TIP: Führen Sie ER-LargeLasers mit sich! Wie schon in Mission 27 müssen Sie sich auch hier mit nicht existenten Zielen herumschlagen. Ganz zu Anfang werden Sie von mehreren Mini-Mechs angefallen. Die sind schwer zu treffen und können - trotz Ihrer geringen Größe

Rennende Mechs geben eher ein schlechtes Ziel ab. Wenn möglich, warten Sie lieber auf eine bessere Schußposition, als Ihre Wärmetauscher unnötig zu belasten oder gar limitierte Munition zu verschwenden.

Eine gute Taktik ist es, um den gegnerischen Mech zu kreisen, dabei nur den Torso in die entsprechende Richtung zu drehen. Dadurch können Sie den Mech weiterhin unter Beschuß nehmen und bieten diesem ein schlechtes Ziel.

Versuchen Sie möglichst, sich aus stark umkämpften Gebieten herauszuhalten. Feuern Sie lieber aus einer sicheren Distanz Ihre Fernwaffen ab. Erledigen Sie dann die schon geschwächten Mechs mit Ihrem Laser...

- beachtlichen Schaden anrichten. Seien Sie besonders vorsichtig, wenn Sie Ihre Mitstreiter auf ein Ziel ansetzen. Leider ist die Intelligenz bei den computergesteuerten Teamkollegen etwas kurz gekommen, und wenn etwas im Weg steht (wie z. B. Ihr Mech), so kratzt das Ihren Partner nicht im Geringsten. Haben Sie sich gegen die kleinen Wichte zur Wehr gesetzt, bewegen Sie sich in Richtung des ersten NAV Punkts. Auf dem Weg dorthin stellen sich Ihnen zwei Ullers entgegen. Diese können Sie aus sicherer Entfernung mit den Extended Range Large Lasern beinlahm schießen. Bevor Sie sich auf Osis stürzen, nehmen Sie sich den rechts von Ihnen stehenden Gladiator vor. Dann muß alles sehr schnell gehen: laufen Sie auf die beiden Mechs am NAV Punkt zu, schießen Sie Osis (er sitzt in dem Masakari) ein Bein ab - Sie dürfen Ihn auf KEINEN Fall zerstören! Außerdem läuft in der Gegend auch noch ein Thor herum, den Sie guten Gewissens in das Mech-Nirwana schicken können. Am Ende der Schlacht sollte vom Feind nur der einbeinige Osis übrigbleiben!

MISSION 30: SLEIGHT OF HAND

■ 2 von 3 Stationen zerstören

In dieser Mission zahlt sich die Drahtgittersicht und der Zoom wieder einmal aus! Gehen Sie in Richtung von NAV Alpha. Zerstören

Sie die drei Mechs am NAV Punkt aus sicherer Entfernung, gehen Sie aber nicht direkt zum Navigationspunkt. Sind die drei Gegner ausgeschaltet, machen Sie sich auf den Weg zu NAV Beta. Dort ist ein Gebäudekomplex, der scheinbar unbewacht ist. Weit gefehlt! Hinter den Gebäuden warten ein Linebacker und ein Vulture auf Sie. Auch diese können Sie mit den ER-LargeLasern aus sicherer Entfernung zerstören. Dann machen Sie sich an die nunmehr unbewachten Gebäude: sobald Sie mit dem „Aufräumen" fertig sind, widmen Sie sich noch einmal NAV Alpha. Auf dem Weg dorthin stehen nämlich noch zwei Mechs in der Gegend herum, die besiegt werden wollen. Ist das erledigt, so können Sie auch NAV Alpha dem Erdboden gleich machen. Sollte Ihr Beschädigungsgrad es zulassen, nehmen Sie sich auch noch NAV Gamma vor, sonst ab zum Dropship und nach Hause!

Die Rückkamera hilft meist, herannahende Feinde, die Ihnen in der Hitze des Gefechts auf dem Rader nicht aufgefallen sind, frühzeitig zu erkennen.

MISSION 31: ALI BABA

■ Mech stehlen

Kaum sind Sie aus dem Dropship heraus, testen schon zwei Aero-Fighters Ihre Zielkünste. Wie man die Jungs unschädlich macht, wissen Sie ja mittlerweile. Der einzige Trick ist, sich nicht zu weit vom eigenen Schiff zu entfernen. Die Sie umgebenden NAV Punkte beherbergen nämlich viele Gegner, die Sie um keinen Preis aufscheuchen sollten. Sobald Sie sich um die Fighter gekümmert haben, müssen Sie nur noch zu NAV Delta gehen und einen Mech zerstören. Mission erfolgreich!

MISSION 32: JUDAS KISS

■ Dropship zerstören und überlaufen

Sie sitzen in dem soeben gestohlenen Mech und vor Ihnen tobt schon eine deftige Schlacht. Obwohl man Ihnen in der Vorbesprechung zwei Alternativen läßt, funktioniert nur „die harte Tour". Zerstören Sie das Dropship und alle Mechs in der Nähe. Dann geht's ab nach NAV Alpha, wo Ihre Mitfahrgelegenheit auf Sie wartet. Sie haben nun zwei Möglichkeiten: Kämpfen oder laufen! Ich habe mich für die letztere entschieden. Zwei Mechs werden ihr Bestes tun, um Sie an der Abreise zu hindern.

MISSION 33: TROJAN HORSE

■ Hinterhalt auf Gegner durchführen alle Mechs zerstören

Ihre Truppen haben einen perfekten Hinterhalt inszeniert. Ihre Gegner stürzen sich auf ausgemusterte Industrieroboter, die mit Sprengstoff vollgestopft sind. Sobald die Falle zugeschnappt hat, kommen

Sie ins Spiel und zerstören die drei schwer ledierten Gegner. Dann müssen Sie die NAV Punkte absuchen. Bei Alpha und Beta tauchen ein paar nervige Elementals auf, aber bei NAV Gamma erwartet Sie eine kleine Überroschung. Der Gegner hat einen eigenen Hinterhalt vorbereitet. Gehen Sie auf keinen Fall direkt zu NAV Gamma. In der Nähe des Punktes sehen Sie drei Krater, in denen sich Ihre Widersacher versteckt halten. Nun ja, aus dem Hinterhalt wird nichts. Suchen Sie die Krater einzeln ab. Solange Sie nur gucken und nicht schießen, passiert gar nichts. Sie haben die freie Auswahl. Da Sie sozusagen den Spieß umgedreht haben, sollten Sie mit den drei Gegnern leichtes Spiel haben.

MISSION 34: SHIELD-WALL

■ Halten Sie die Stellung an NAV Alpha

Diese Mission ist denkbar einfach! Decken Sie den Rückzug Ihrer eigenen Truppen. Es werden Ihnen sechs Mechs nacheinander serviert. Auf zwei Sachen müssen Sie jedoch aufpassen :Gehen Sie nicht zu weit von NAV Alpha weg und passen Sie auf, daß Sie nicht die fliehenden Kamaraden auf's Korn nehmen.

MISSION 35: DECAPITATOR

■ Kommandanten eliminieren

Noch ein einfacher Auftrag. Suchen Sie alle NAV Punkte ab, zerstören Sie alles, was sich Ihnen in den Weg stellt und erledigen Sie den gegnerischen Kommandanten. Bei NAV Alpha wartet ein Black-Hawk und ein Uller, an NAV Beta ein Noga und ein Thor und an NAV Gamma steht schließlich ein Linebacker und ein Cauldron. In dem Cauldron sitzt der Kommandeur. VORSICHT: Sie müssen Ihn unbedingt identifizieren, bevor Sie ihn in den Roboterhimmel schicken. Zur allgemeinen Verwirrung liegt überall in der Gegend Metallschrott herum.

Bei großer Entfernungen zum Gegner ist es von Vorteil, das Langstrecken-Arsenal abzufeuern. Manchmal erledigt sich so ein Problem von selbst.

MISSION 36: KILLING FIELDS

■ Der letzte Konflikt

Alle Achtung, Sie haben es weit gebracht. Ein letztes Gefecht trennt Sie noch vom absoluten Erfolg. Schnappen Sie sich Ihre Kollegen und Ihren persönlichen Mech-Favorit. Der Gegner wartet auf Sie, er ist gut vorbereitet und zahlreich zu dieser Schlacht angetreten. Ab jetzt sind Sie alleine, keiner kann Ihnen in diesem Gefecht helfen. Viel Glück, Sie werden es brauchen! Wenn Sie diesen letzten Test erfolgreich bestehen, werden Sie mit einem grandiosen Film belohnt.

Florion Weidhase ■

Hex-Codes

Schleichfahrt

Schleichfahrt ist nichts für schwache Nerven. Nur kampferprobte Unterwasserpiloten werden mit jeder Mission auf Anhieb zurechtkommen. Mit folgenden Hex-Codes können Sie Ihr Schiff allerdings erheblich aufwerten...

Die unten aufgeführten Codes müssen mit einem Hex-Editor in den Save-Dateien ausgeführt werden. Die Save-Dateien befinden sich nach der Standardinstallation im Verzeichnis: **SF\DAT\SAVE.** Die enthaltenen Spielstände sind als **„SAVEX.DES"** zu erkennen.

SHIP-CODES:
Hiob 2049
Gator 2050
Zorn 2051
Succubus 2052

TORPEDO-CODES:
Stanley I 1
Stanley II 2
Tresher Shark I 3
Tresher Shark II 4
Bull Shark I 5
Bull Shark II 6
Tiger Shark I 7
Tiger Shark II 8
Man Eater I 9
Man Eater II 10
Hammerhead Shark 11
Flash Shark I 12
Flash Shark II 13
Flash Shark III 14
Big Bang I 15
Big Bang II 16
Subsonic I 17
Subsonic II 18
Cluster Bomb 19
Leech I 20
Leech II 21
Torch 22

MAGAZIN-CODES:
Magazin I 1025
Magazin II 1026
Magazin III 1027
Magazin IV 1028

Revolver I 1029
Revolver II 1030
Revolver III 1031
Revolver IV 1032

GUN-CODES:
Plasma Gun I 3073
Plasma Gun II 3074
Plasma Death I 3075
Plasma Death II 3076
Plasma Death III 3077
Doom Mortar 3078
Maximun Impact I 3079
Maximum Impact II 3080
Vendetta I 3081
Vendetta II 3082
Vendetta III 3083

SOFTWARE-CODES:
Torpedo Claw V1.6 7169
Torpedo Claw V2.1 7170
Torpedo Claw V3.6 7171
Punisher V1.0 7172
Punisher V1.4 7173
Punisher V2.2 7174
Eraser V0.8..............................7175
Eraser V1.0..............................7176
Eraser V1.4..............................7177

SENSOR-CODES:
Spy I 6145
Spy II 6146
Spy III 6147
Spy IV 6148

ARMOR-CODES:
Steel Alloy Armor 5121
Ceramic Armor 5122
Carbon Armor 5123
Titanium Armor 5124

ENGINE-CODES:
Small Block 4097
Medium Block 4098
Big Block 4099

Die folgenden Dinge sind nur durch regulären Kauf zu erwerben:
Noise Reduction Skin; Buzzer; Fixer; Silator; Booster

Um schon zu Beginn ein besseres Schiff und Ausrüstung zur Verfügung zu haben, müssen Sie wie folgt vorgehen: Beginnen Sie ein neues Spiel und sichern Sie sofort. Mit einem Hex-Editor öffnen Sie diese Save-Datei und verändern folgendes: Am Anfang der Datei hinter **„Credit ="** können Sie ein beliebig großes Vermögen eintragen.
Im unteren Bereich der Datei hinter **„[Ship]..type="** stetzen Sie einen beliebigen Ship-Code ein bzw. verändern diesen. Nachdem Sie die von Ihnen gewollten Änderungen eingebaut haben, sichern Sie die Datei und starten das Spiel neu.....
Nun bauen Sie in alle Türme das kleinste Geschütz ein und kaufen sich die billigste Software für die Türme dazu. Speichern Sie das Spiel erneut ob und öffnen Sie das Savegame im Hex-Editor.

Im unteren Teil der Save-Datei können Sie folgendes verändern:

[ShipMounting0] ....armor = beliebiger Armor-code
..............................sensor = beliebiger Sensor-code

[ShipMounting1] ....engine = beliebiger engine-code

[ShipMounting2] ....type = beliebiger Gun-code
..............................software = beliebiger Software-code

[ShipMounting3] ....type = beliebier Gun-code

[ShipMounting4] ....type = beliebiger Magazin-code

[ShipMounting5] ....model = beliebiger Gun-code
..............................software = beliebiger Software-code

Um die Art der Torpedos zu verändern, muß das Magazin vollgeladen sein. Ebenfalls verändert werden kann die Ausführung der Torpedos, indem Sie die Codes hinter **„torpedo0-12 = XX"** (je nach Magazingröße) entsprechend den eigenen Vorstellungen anpassen.

Sollte dies alles noch nicht reichen, können Sie unter **[Defect]** die Werte für die Beschädigungsfestigkeit der verschiedenen Teilbereiche wie folgt anheben:

Die Zahl vor dem Punkt mal 100 ergibt die Beschädigungsfestigkeit in Prozent. Um sie zu verändern, muß nur der Punkt entsprechend nach hinten verschoben werden.

Dazu folgendes Beispiel:

1.0000000 = 100% ursprüngliches Maximum
100.00000 = 10.000% usw. bis zum Maximum von
10000000. = 1.000.000.000%

ACHTUNG!
Wenn der Schaden am Schiff behoben wird, solange die Beschädigungen über 100% liegen, so wird nur die maximale Panzerungsstärke von 100% wiederhergestellt. Wenn die Panzerstärke nicht vor jedem Einsatz auf 900% gebracht werden soll, sollte die Reparatur erst vorgenommen werden, wenn 100% unterschritten werden.

Andreas Schiefer

Spieltaktiken

NHL '97

NHL Hockey 97 spielt sich ein wenig anders als seine Vorgänger. Deshalb werden auch neue Taktiken erforderlich, von den wir drei für Sie zusammengestellt haben.

A

1. Zwei Spieler spurten in Richtung Tor
2. Der Torwart wendet sich dem Spieler mit dem Puck zu. Da der andere Spieler nun frei am langen Eck steht, bekommt dieser den Puck zugepaßt.
3. Der Spieler am langen Eck steht frei vor dem Tor und kann so einschießen.

B

1. Der Spieler läuft am Spielfeldrand geradeaus nach Vorne.
2. Ihr Spieler schießt den Puck in die Mitte des Tors.
3. Da sich der Torwart schnell in das kurze Eck bewegen mußte, kann er den Puck nicht richtig einschätzen und läßt ihn durch seine Beine ins Tor.

C

1. Der Spieler läuft in Richtung Torwart und versucht den Puck durch dessen Beine zu schießen.
2. Direkt nach dem Schuß läuft er schräg weiter.
3. Der Torwart kann den Puck nicht halten und wehrt diesen nur ab.
4. Ein erneutes Nachschieben versenkt den Puck endgültig.

ALLGEMEINES:
In den Reihen Ihres eigenen Teams sollte, während des Spiels, so oft wie möglich ausgewechselt werden, da erschöpfte Spieler sowohl in der Abwehr als auch in der Offensive nichts zu suchen haben.

OFFENSIVE:
So oft wie möglich Weitschüsse wagen! Diese landen natürlich nicht immer im Tor, der abprallende Puck, führt aber häufig zu gefährlichen Situationen. Schüsse in die Tormitte sind viel effektiver als Schüsse in die Ecken. Da manche Torhüter ihre Beine nicht schnell genug zusammenziehen, führt ein solcher Schuß oft zum ersehnten Torerfolg.

DEFENSIVE:
Um den Gegner den Puck abzunehmen, sollte man sich nicht scheuen Bodychecks anzuwenden - diese sind am wirkungsvollsten. Sonst hängt die Stärke der Defensive erheblich von der Torwartstärke ab. Mit einem schlechten Torwart werden auch die größten Defensivbemühungen einfach nicht klappen.

Allgemeine Tips

F1 Manager 96

Wenn Sie bei F1 Manager 96 noch nicht die Konstrukteurs-Weltmeisterschaft erringen konnten, werden Ihnen diese Tips garantiert weiterhelfen. Neben den Spoilereinstellungen finden Sie auch Hinweise zu den allgemeinen Bauteilen und Fahrern.

Als erstes sollte man sich Sponsoren suchen und dabei mit Werbeflächen möglichst geizen, denn Sponsoren gibt es genug - Werbeflächen nur wenige! Danach ist es empfehlenswert, aus Zeitgründen sofort mit dem Entwickeln der Fahrzeugteile zu beginnen.
Bei den Top-Teams sind bereits gute Teile vorhanden, die für den Anfang der Saison erst einmal reichen. Wer mit einem „Nobody" startet, muß hier schon konzentriert bei der Sache sein. Folgende Designtypen bringen die besten Erfolge in allen Teams vom schwachen bis zum exzellenten Team:

DESIGNTEILE:

Nase: NA14
Frontflügel: FF27
Heckflügel: HF16
Monocoque: MC18
Unterboden: UB07
Seitenteile: SE20
Hutze: HU36
Heck: HE21
Tank: TK30

Kaufteile:

Getriebe: ....Hewland
Kühlung: ....Atec
Bremsen: ....Brembo Carbon
Elektronik: ......Magneti - Marelli
Aufhängung: ..Hartfort o. Bedfort

Automatikgetriebe sind nicht immer die beste Wahl, vor allem dann nicht, wenn man noch nicht genug Geld zur Verfügung hat - denn sie sind im Neukauf und in Reparaturen nicht gerade billig. Außerdem können sie dem Rennwagen wertvolle Geschwindigkeit rauben. Wenn Sie also einen guten Fahrer verpflichten konnten, so sollte es für diesen kein Problem sein, mit einem Schaltgetriebe zurechtzukommen. Das spart eine Menge finanzielle Mittel.

FAHRER:

- Jacques Villeneuve
- Rubens Barrichello
- Heinz Harald Frentzen
- Michael Schumacher

Diese vier Fahrer sind bei F1 Manager 96 die besten Fahrer. Sie haben sich unter all denen, die wir getestet haben, am besten geschlagen. Außerdem sollte man sehr genau auf Nachwuchsfahrer achten, denn diese fahren teilweise sogar einem Michael Schumacher oder einem Heinz Harald Frentzen davon!

RENNSTRECKEN:

Streckenname	Spoiler hinten/vorn	Bereifung
Melbourne	12° - 20°	Type A
Interlagos	8°-15°	Type A
Buenos Aires	10°	Type A-B
Nürburgring	10°	Type A
Imola	14°	Type A-B
Monte Carlo	12°-16°	Type A
Barcelona	25°	Type A
Montreal	0°	Type A-B
Magny Cours	25°	Type A
Silverstone	10°-20°	Type A
Hockenheim	3°	Type A
Hungaroring	20°	Type A
Spa	16°	Type A
Monza	16°	Type A
Estoril	25°	Type A-B
Suzuka	15°	Type A

Das freie Training sowie Warm-Ups sollten mit D- oder C-Reifen gefahren werden. Außerdem ist es empfehlenswert, die Boxenstops (zwei Stops sind bei allen Kursen anzuraten) beider Fahrzeuge zwei bis drei Runden vor den vom Computer angegebenen einzustellen.
Die Spoilereinstellungen sind mit Sicherheit nicht die bestmöglichen, sie können aufgrund verschiedener Wettereinflüsse (Temperatur, Regen) oder anderer Designwahl variieren.
Außerdem lohnt es sich, im Qualifying immer zwei fliegende Runden zu fahren, das erhöht die Chancen für bessere Zeiten!

Strife

Für die Shareware- und die Vollversion des aktuellen 3D-Action Spiels Strife haben wir für Sie natürlich wieder verschiedene Tastaturcheats abgedruckt, die das Überleben erleichtern.

SHAREWARE-VERSION:

STUFF ....Unverwundbarkeit, alle Waffen und Schlüssel
IBGOD ....Unverwundbarkeit
GUNS ....Alle Waffen
LISTIT ....Gesamte Ausstattung
OPEN ....Alle Schlüssel
STIC ....Lautlose Stiefel
MONEY ....Geld und Stärke
KILLEM ....Alle Gegner im Level werden eliminiert
SPIRIT ....Kollisionsabfrage an/aus
GOTO## ....Zu Level ## (32-34) teleportieren
MOVEME# ....Zu beliebigen Kartenpunkt teleportieren
IDDT ....Gesamte Karte wird sichtbar (im Kartenmodus)
IUVE ....Autoheilung (das gleiche wie F5 drücken)

AIBRAIN ....AI umschalten
IDMYPOS ....Zeigt X,Y Koordinaten an
IDMUS## ....Musik-Track wechseln ## (01-10)

VOLLVERSION:

OMNIPOTENT ....Unverwundbarkeit
BOOMSTIX ....Alle Waffen
JIMMY ....Alle Schlüssel
DONNYTRUMP ....Gesamtes Geld und Artifakte
PUMPUP ....Gesamte Ausstattung
GRIPPER ....Lautlose Stiefel
RIFT## ....Zu Level ## (32-34) teleportieren
TOPO ....Gesamte Karte wird sichtbar (im Kartenmodus)
ELVIS ....Kollisionsabfrage an/aus
STONECOLD ....Alle Gegner im Level werden eleminiert
SCOOT# ....Zu beliebigen Kartenpunkt teleportieren
GPS ....Zeigt X,Y Koordinaten an
SPIN## ....Musik-Track wechseln ## (00-35)

Hellbender (Vollversion)

Bei diesem Spiel können Sie sich über Tastatureingabe ganz einfach verschiedene Zusatzgegenstände erschummeln:

STEROID ....Unverwundbarkeit
IMPUMPD ....Alle Waffen
URDEAD# ....Geben Sie eine einstellige Nummer für das „#" ein, um diese Waffen zu erhalten
TOTLPWR ....Basisenergie auf 100%
MAXMEUP ....Rüstung 100%
AUTEM# ....Auf einen beliebigen Planeten beamen. „#" steht für eine Zahl von 0-8
IMSTUCK ....Beendet die aktuelle Misson erfolgreich und beamt Sie zum nächsten Planeten

Gearheads

Wer bei Gear Works einfach auf keinen grünen Zweig kommt, sollte einmal folgende Levelcodes ausprobieren.

Level 01 0000
Level 02 3518
Level 03 6382
Level 04 8427
Level 05 2385
Level 06 5924
Level 07 1267
Level 08 7208
Level 09 6532
Level 10 5012
Level 11 6511
Level 12 8562

Wipeout

Einen Cheot der etwas ungewöhnlicheren Art können Sie in diesem Autorennspiel einsetzen. Wenn Sie einmal mit einem X-Wing-Gleiter auf der Autobahn fliegen wollen, sollten Sie bei Wipeout einfach während des Spiels **„X'APDGHOST"** eingeben.

Jun Du ■

Eradicator

Die Demo von Eradicator verlangt dem Spieler schon viel ab. Folgende Codes machen Ihnen das Leben leichter...

\FUSHIPI..Unverwundbarkeit an/aus
\GUNS ....Alle Waffen und volle Munition
\BLOODLUST ....Alle Waffen werden aufgewertet
\XMAS ....Alle Gegenstände
\TUNNEL ....Kollisionsabfrage aus/an

Bei der Vollversion müssen Sie diese Codes eingeben:

\RAGAMUFFIN .... Unverwundbarkeit an/aus
\ARMS ....Alle Waffen und volle Munition
\GIFTS ....Alle Gegenstände
\BLOAD ....Zum nächsten Level beamen
\VICI..Den Level erfolgreich beenden

Bleifuß 2

Probieren Sie bei dem Rennspiel einmal folgenden Trick aus: direkt beim Start sofort in den vierten Gang und anschließend (nach etwa einer Sekunde) in den dritten Gang schalten. Jetzt sind Sie garantiert Erster und können das Rennen ungefährdet gewinnen.

Sebastian Kutsch ■

War Wind (Vollversion)

Alte WarCraft-Veteranen haben es sicherlich schon erahnt. Als erstes muß die Return-Taste betätigt werden, damit sich die folgenden, sehr praktischen Cheatcodes eingeben lassen:

!the sun also rises .... Nebel des Krieges aus
!golden boy .... 5000 Rohstoffe

Battle Arena Toshinden

Einen wirklich einfachen Cheatcode gibt es in dem japanischen Kampfspiel Toshinden. Wenn Sie im Hauptmenü **„LIFEISUNFAIR"** eingeben, stehen Ihnen alle Special Moves zur Verfügung.

Florian Schmidt ■

Monster Truck Madness

Wenn Sie schon immer einmal anstatt des Trucks etwas anderes lenken wollten, sollten Sie auf jeden Fall diesen Cheatcode ausprobieren! Geben Sie **„TREX"** während des Spiels ein, und schon steuern Sie anstatt des Trucks einen autofressenden Dinosaurier. Mit der Tastenkombination **„CTRL"** und **„3"** läßt sich das Ungeheuer aus einer anderen Perspektive betrachten.

Death Rally

Bei diesem Spiel gibt es zwei Arten von Codes. Diese müssen während des Rennens eingegeben werden:

DRUB .... Unverwundbarkeit
DREAD .... Unendlich viel Munition
DRAG .... Unendlich viele Turbos
DRINK .... Raketentreibstoff
DRUG .... Pilzeffekt

Die nun abgedruckten Cheats lassen sich nur im Spielemenü eingeben:

DROOL .... $500.000 werden Ihnen gutgeschrieben
DRAW .... $1.000 werden Ihnen gutgeschrieben
DROP .... 10 Punkte abgeben
DRIVE .... Sie bekommen 10 Punkte (Nur in der Vollversion)

Hier noch ein ungewöhnlicher Cheat: Wenn Sie als Spielernamen **DUKE NUKEM** eingeben, bekommen Sie eine Rüstung, die der im gleichnamigen Spiel ähnlich ist.

Chaos Overlords

Hier kann über die Namenseingabe gecheatet werden. Geben Sie einfach einen der folgenden drei Namen ein:

SMGHUBBLE .... Alle Gangs in jedem Sector werden sichbar
SMGKICKASS .... Sie erhalten fünf vollausgestattete „ground zeroes"
SMGMILD .... Komplette Heilung

Megarace 2

Um den Wagen anständig auszurüsten, laden Sie in einen Hex-Editor die Datei **„game.sav"**, die Sie im Verzeichnis Texte finden. Die Datei ist in Abschnitte eingeteilt, die mit dem Namen des Spielstandes versehen ist, damit man die Abspeicherungen voneinander unterscheiden kann. Um den Spielstand zu editieren, scrollen Sie zum jeweiligen Abschnitt und ändern folgendes: In der dritten Zeile des jeweiligen Abschnitts schreiben Sie die fünfte und sechste Doppelzahl zu **„FF FF"** um.

Die markierten Stellen müssen Sie in FF FF umändern:

1. ZEILE	74 65 73 74 33 00 73 70 - 65 69 63 68 65 72 6E 00
2. ZEILE	00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 20 00 00 00
3. ZEILE	5E F5 00 00 **FF FF** 00 00 - 00 00 00 00 04 00 00 00

Thomas Theimer ■

Deadlock (Vollversion)

Auch in diesem Windows-95 Spiel haben die Programmierer wieder Codes eingebaut, die Ihnen das Spielen erleichtern: Als erstes müssen Sie mit der Tastenkombination **„CTRL"** und **„F1"** das Cheat-Fenster aktivieren. Hier können nun die Cheatcodes eingegeben werden:

MAKE IT SO .... Verschafft Ihnen 1.000 Credits und steigert die Rohstoffvorkommen in diesem Gebiet um 100 Einheiten.
FRODO .... Schließt die laufende Forschung erfolgreich ab
GOHTI .... Maximiert die Vermehrung in einem Gebiet
TOUCHE .... Zeigt eine der verschiedenen Endsequenzen

Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum   Ort   Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PL , Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 1/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **(zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM)** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 1/97

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen? Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 1/97

Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT" aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten" herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE" doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten" durchführen:

Crusader: No Regret, Dactylus, FIFA Soccer 97, Formula One Grand Prix 2

Microsoft Windows 95

INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special

DIE DEMOS

Blood & Magic

Rollenspiel-Fans schnalzen anerkennend mit der Zunge, wenn von Forgotten Realms die Rede ist. Und genau in diese berühmte Fantasy-Welt entführt Sie Blood & Magic von Interplay. Das integrierte Tutorial macht Sie behutsam mit den wichtigsten Elementen vertraut; wenn Sie sich fit genug im Umgang mit Ihren Kreaturen fühlen, warten zwei voll spielbare Szenarien auf Sie.
Um Ihnen den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, wurde der Demoversion ein interaktives Tutorial beigefügt. Bitte wählen Sie im Hauptmenü deshalb zuerst den Tutorial-Level. Im eigentlichen Spiel (Menüpunkt: „Single Player") erwarten Sie anschließend zwei weitere, vollständige Szenarien aus der Vollversion.

Tips für Einsteiger:

- Wenn Sie ein neues Szenario spielen, so lassen Sie mindestens einen Ihrer Golems in seiner Obelisken-Form, damit eine ständige Mana-Produktion gewährleistet ist.
- Wenn Sie ausreichend Mana und mehrere Basal Golems zur Verfügung haben, so schicken Sie einzelne Golems an Ihre mystischen Stätten („Mystical Sites") und verwandeln Sie diese in Kreaturen einer höheren Entwicklungsstufe. Bewachen und beschützen Sie diese Stätten gut.
- Wenn Sie eine ernstzunehmende Streitmacht aufgebaut haben, beginnen Sie damit, den Rest der verdeckten Karte zu erkunden. Nur dann können Sie wichtige Gegenstände noch vor Ihrem Feind finden.
- Falls Sie auf feindliche Einheiten stoßen, schätzen Sie deren Stärke ab, bevor Sie diese angreifen. Heilen Sie Ihre Gefolgsleute, wenn sie verletzt sind. Verwandeln Sie stark verwundete Einheiten zurück in Basal Golems, bevor sie sterben. (Mana!)

Wenn Sie weitere Tips zum Spiel benötigen, so lesen Sie bitte die Datei „README.TXT" im Spielverzeichnis.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, VGA-Grafikkarte

Blue Ice

In diesem mystischen Adventure von Psygnosis werden Sie in eine Welt voller Wunder entführt. Die Story handelt von einem Königssohn, dessen Herz von Geburt an aus purem Eis besteht. Neben den surrealistischen Grafiken und Animationen fallen die sehr poetischen, gesprochenen Texte auf. Eine kurze Einführung erklärt Ihnen vor Spielbeginn, wie Sie vorgehen müssen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Soundblaster

Crusader: No Regret

Die gnadenlose Fortsetzung des beliebten Action-Shooters von Origin: Allein gegen den Rest der Welt kämpfen Sie sich als Söldner durch mysteriöse Gebäude, befreien Geiseln, knacken kleinere Puzzles und machen ausgiebigen Gebrauch von Ihrem mitgebrachten Waffen-Arsenal. Die sensationelle isometri'sche 3D-Ansicht bietet optimalen Überblick und ermöglicht eine Grafik mit vielen eindrucksvollen Details. Rufen Sie im Fall von technischen Problemen bitte die Datei „README1ST.BAT" auf.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Leertaste	Waffe abfeuern
[TAB]	Springen
[STRG]+ Cursortasten	Abrollen
[SHIFT] + Cursortasten	Rennen
U	Momentan gewählten Gegenstand benutzen
G	Gegenstand vom Boden aufheben
S	Gegenstände durchsuchen und benutzen
M	Verbandskasten benutzen
E	Energiezelle benutzen
Q,W	Waffen im Inventory durchgehen
I,O	Gegenständen im Inventory durchgehen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Soundblaster, SVGA-Grafikkarte, MS-DOS-Modus!

Dactylus

Was bislang als Domäne der klassischen 16 Bit-Heimcomputer galt und u. a. den Weltruhm der Bitmap Brothers begründete, gibt's nun auch für PCs: Dactylus ist ein Horizontal-Shoot 'em Up im Xenon 2-Stil mit butterweichem Scrolling, liebevoll gezeichneter Fantasy-Grafik und originellen Extras bzw. Gegnern. In Gestalt eines Flugdrachen kämpfen Sie sich durch den ersten Level. Bei technischen Problemen lesen Sie bitte die Datei „README.1ST".

Tastaturbelegung:

Taste	**Aktion**
[ESC]	Mit Escape lassen sich Animationen abbrechen. Wenn Sie Setup aufrufen, Änderungen machen und erneut [ESC] drücken, kommen Sie zurück ins Spiel.
Cursortasten	Die Cursortasten sind zum Steuern der Spielerfigur während des Spiels, außer im Setup wurde ein anderer Controllertyp (Gamepad/Joystick) gewählt. In den Menüs mit UP/DOWN den Programmpunkt wechseln.
[ENTER]	Bestätigt die Auswahl, schaltet im Setup-Menü Icons AUS/AN.
[CTRL]/[STRG]	Standardschuß; Taste gedrückt halten für Dauerfeuer.
[ALT]	Drachenfeuer (Beam); Taste gedrückt halten, bis die Beamleiste aufgeladen ist, und loslassen, um den Schuß abzufeuern. Je länger die Taste gehalten wird, desto stärker wird der Schuß. Sobald die Beamleiste anfängt zu blinken, ist die maximale Schußstärke erreicht.

Taste	**Aktion**
Leertaste	Aktiviert die Extrawaffenleiste.
[PAUSE]	Hält das Spiel an.
[A]	Auto Configure Screensize; ermittelt die Screengröße, die auf Ihrem System in einem Frame ablaufen kann. Je mehr Optionen angeschaltet sind, desto mehr Systemressourcen werden verbraucht. Wird das System zu stark ausgelastet, verkleinert diese Funktion das Bild, so daß es wieder in einem Frame abläuft bzw. nicht langsamer beim Scrollen wird.
[+]/[-]	Vergrößert/Verkleinert das Bild um 1 Stufe.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus bzw. Joystick, MS-DOS-Modus!

FIFA Soccer 97

Mit echten 3D-Spielern, unvergleichlich realistischer Live-Kommentierung und einer von Grund auf überarbeiteten Steuerung will Electronic Arts auch 1997 das Siegertreppchen bei Sportspielen besetzen. FIFA Soccer 97 sieht nicht nur auf den ersten Blick gut aus, sondern spielt sich auch gewohnt gut. In unserer Demoversion können Sie ein Freundschaftsspiel austragen. Wenn Sie im Options-Menü als Sprache „Deutsch" wählen, erscheinen sämtliche Onscreen-Texte/Menüpunkte in deutscher Sprache.

Befehlsübersicht

Steuerung	Maus	Joystick	Tastatur	Gamepad	GrIP™	Joypad
1	Linksklick	Taste 1	A	Taste 1	A	A
2	Rechtsklick	Taste 2	S	Taste 3	B	B
3	Links + Rechts	Taste 1 + 2	D	Taste 4	C	C
4	Q	Taste 2	X	X		
5	W	Taste 2	Y	Y		
6	E	Z	Z			
7	A + B	M				
Zielen	Maus	Joystick	Pfeiltasten	Steuerkreuz	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Effet	Maus	Joystick	Pfeiltasten	L & R	L & R	L & R

Spieler ohne Ball

Laufen	Zielen
Tackling	1 + Zielen
Spielerwechsel	2
Grätschen	3 + Zielen
Sprint	4 (schnell hintereinander)
Hartes Tackling	6 (oder 2 + 3) + Zielen

Spieler in Ballbesitz

Dribbeln	Zielen
Hoher Paß	1 + Zielen
Paß	2 + Zielen
Schuß/Klären	3 + Zielen
Sprint	4 (schnell hintereinander)
Bananenflanke	7 (oder 1 + 2) + Zielen

Einwurf

Bewegen des Spielers	Zielen
Hoher Einwurf	1
Flacher Einwurf	2
Schuß/Klären	3

COVER CD-ROM 1/97

Je länger die jeweiligen Tasten beim Schießen oder Passen gehalten werden, desto härter wird der Schuß.

Bei technischen Fragen zu dieser Demoversion wenden Sie sich bitte an den Electronic Arts Customer-Support
Tel: 02408-940555
Fax: 02408-940444

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM (DOS), 16 MB RAM (Win 95), SVGA-Karte

Formula One Grand Prix 2

Eines der absoluten Highlights dieser Cover-CD-ROM ist die voll spielbare Demo-Version des derzeitigen Spitzenreiters der Verkaufs-Charts: Grand Prix 2 von MicroProse versetzt Sie in das Cockpit eines Formel 1-Wagens, wo Sie gegen Damon Hill, Michael Schumacher und Jean Alesi um Pole Positions und Weltmeisterschafts-Punkte fighten. Im folgenden finden Sie eine Auflistung der grundlegenden Tastaturkommandos. Für Rennsport-Fans lohnt es sich aber in jedem Fall, mit der Joysticksteuerung zu experimentieren.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
A	Gas
Y	Bremse
[Komma]	Links
[Punkt]	Rechts
S	Gang hoch
X	Gang runter
P	Pause
[ESC]	Ein Menü zurück
F1	Automatische Bremsen aktivieren/deaktivieren
F2	Automatische Schaltung aktivieren/deaktivieren
F4	Unverwundbarkeit
F5	Ideallinie ein-/ausblenden
F6	Optimalen Gang vorschlagen
F7	Anti-Schlupf-System (reduziert Beschleunigung bei durchdrehenden Reifen)

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, MS-DOS-Modus!

FX Fighter Turbo

Sie stehen auf brachiale Beat 'em Up-Action? Dann empfehlen wir Ihnen einige Probe-Runden mit dem FX Fighter Turbo, einer speziellen Windows 95-Version des bekannten Prügelspiels von GTE. Eine beachtliche Auswahl an Special Moves, realistische 3D-Animationen und variantenreich kämpfende Gegner lassen FX Fighter Turbo zum ernsthaften Virtua Fighter-Konkurrenten avancieren.
Wichtiger Hinweis: beim Starten dieser Demoversion kam es beim Test in der Redaktion auf verschiedenen Systemen zu Problemen mit der Maus. Beachten Sie bitte, daß ein Joystick als Standard-Eingabegerät eingestellt ist. Stellen Sie vor dem Spielstart also sicher, daß der Joystick bereits über die Systemsteuerung angemeldet und kalibriert wurde. Für eine komplette Liste aller Special Moves lesen Sie bitte die Datei „MOVEDEMO.DOC".

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Gex

Die Jump & Run-Welt hat neben Sonic, Earthworm Jim und Rayman einen neuen Helden: Die Eidechse Gex spielt die Hauptrolle in dieser originellen Plattform-Hüpferei, mit der Microsoft seine Windows 95-Kollektion konsequent ausbaut. Auf den Ebenen sind nicht nur lukrative Extras, sondern auch witzig animierte Gegner versteckt, denen Gex geschickt ausweichen muß.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-left/right	Nach links/rechts laufen
Cursor-down	Ducken
Cursor up	Strecken
Z	Mit dem Schwanz schlagen
C	Mit der Zunge schnalzen
Cursortasten + V	Nach links/rechts rennen
X	Springen
F1	Hilfe
F2	Neues Spiel starten
F3	Pause
F4	Umschalten Fullscreen/Window
[Eingabe]	Spiel starten
[Alt]	Menü
[TAB]	Karte

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk, Maus, Windows 95

Harpoon Classic 97

Das Strategiespiel von Interactive Magic trägt nicht umsonst diesen Titel, denn die altehrwürdige Harpoon-Serie (ursprünglich von Three-Sixty) gehört zu den traditionsreichsten PC-Klassikern überhaupt. In der völlig überarbeiteten Windows-Version kommandieren Sie Ihre Kriegsschiffe in übersichtlichen Fenstern und genießen die stark verbesserte SVGA-Optik.
Die beiden .DOC-Dateien im Verzeichnis „INFO" enthalten eine Übersicht aller Neuerungen in der 97er-Version. Die Demoversion beinhaltet einen Tutorial-Level und eine Hilfedatei (Funktionstaste F1), die den Einstieg in das Strategiespiel erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Maus, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1/95

Hyperblade

Das Sportspiel verknüpft Elemente aus Fußball, Hockey und Eisschnellauf. In einer virtuellen Arena treten zwölf Mannschaften, die aus je drei Spielern bestehen, gegeneinander an. Auf den flinken Kufen gilt es dann, möglichst viele Tore zu schießen. Das Schöne daran ist, daß bei diesem Spiel wirklich jede Gehässigkeit erlaubt ist. Lesen Sie die Datei „README.TXT" für technische Hilfe und Spielerläuterungen.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Cursor-up	Vorwärts
Cursor-down	Bewegung stoppen
Cursor-left/right	Nach links/rechts lenken
2 x Cursor-up	Springen
2 x Cursor-down	Ducken
2 x Cursor-links/rechts	Schlag zur Seite
[STRG]+ Cursortasten	Angriffstechniken
D	Speedburst
C	Pass (im Angriff)
C	Spieler wechseln (in der Defensive)
Leertaste	Schießen oder Werfen (je länger die Leertaste gehalten wird, um so stärker der Schuß)
[ESC]	Demo beenden

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Karte, Windows 95

Jetfighter 3

Die Fortsetzung einer Legende: Die beiden bisherigen Folgen der Flugsimulations-Serie gehören zu den meistverkauften Programmen ihrer Art. Mit Jetfighter 3 wollen die Mission Studios einen neuen Meilenstein innerhalb des hartumkämpften Genres setzen. Und wenn Sie die Demo-Version angespielt haben, werden Sie feststellen, daß dieses kühne Vorhaben durchaus gelingen könnte. In letzter Minute haben wir eine Datei mit der deutschsprachigen Anleitung zu dieser Demoversion bekommen. Die Datei trägt den Namen „README.TXT" und liegt im Verzeichnis „D:\DEMOS\JET" der PC-Games-CD-ROM. Darin finden Sie nicht nur eine seitenlange Auflistung aller Tastatur- und Joystickkommandos, sondern auch eine Beschreibung der enthaltenen Missionen.

Unheimlich wichtiger Hinweis: Bei der Installation von Jet Fighter 3 auf Ihre Festplatte MUSS der vorgeschlagene Installationspfad von „C:\C0197\JF3DEMO" in „C:\JFDEMO" geändert werden.
Wir bitten Sie, diese kleine Schwäche unseres Menüprogramms zu entschuldigen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

PGA Tour Golf 96

Die Abteilung EA Sports der amerikanischen Spieleschmiede Electronic Arts ist auf dem Sektor der actionorientierten Sportspiele die absolute Nummer 1. Allerdings haben sie auch bei den „ruhigeren" Sportarten die Finger mit im Spiel. Abweichend von der allgemeinen Nomenklatur der anderen Sportspiele trägt PGA Tour Golf nicht die Jahreszahl „1997" im Titel. Trotzdem ist PGA Tour Golf 96 kein altes Spiel, sondern erst jetzt im Handel erhältlich.
Die Maussteuerung von PGA Tour Golf funktioniert analog zu den meisten anderen Golf-Simulationen. Ein Mausklick auf die Schaltfläche „SWING" läßt den Spieler mit dem Schläger ausholen. Ein zweiter Mausklick bestimmt die Schlagstärke (beachten Sie den anwachsenden, kreisrunden Balken) und ein dritter Mausklick verleiht dem Ball den Drall nach links oder rechts. Beachten Sie, daß Sie vor dem Schlag mit einem Mausklick in das Grün Ihr Schlagziel festlegen müssen.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

Pro Pinball 200.000.000-Limit-Demo

Er gehört zu den beliebtesten, weil technisch beeindruckendsten und realistischsten Flipper-Simulationen: empires Pro Pinball - schön, schnell und spielbar. Anhand dieser Demo können Sie alle Möglichkeiten dieses Referenz-Titels kennenlernen; erst wenn Sie 200.000.000 Credits erflippert haben, heißt es „Game Over".

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
S	Demo starten
[RETURN]	Ball einwerfen
[SHIFT] links/rechts	Linken/rechten Flipper betätigen
[SPACE]	Tisch von unten anrempeln
[ALT] links/rechts	Tisch von links/rechts anrempeln
Cursortasten	Musiklautstärke verstellen

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

COVER CD-ROM 1/97

Schleichfahrt

Nach der frühen Demoversion, die wir vor einigen Monaten veröffentlichten, gibt es jetzt eine zweite, verbesserte Demo des Action-Knüllers Schleichfahrt. Für diese Version wurde die 3D-Engine noch weiter verbessert. In Schleichfahrt steuern Sie ein schwerbewaffnetes U-Boot durch eine faszinierende Unterwasserwelt in 65.000 Farben. Zur Steuerung empfiehlt sich ein Joystick.

Allgemeine Hinweise zum Spiel
Achten Sie auf Ihre Höhe. Die oberen Wasserschichten sind bis etwa 400 m Tiefe atomar verseucht. Wenn ein Radiooktivitätszeichen erscheint, sollten Sie zusehen, daß Sie an Tiefe gewinnen. In der Mitte unten finden Sie eine Darstellung Ihrer näheren Umgebung. Der gelbe Streifen sind Sie. Blaue Streifen sind noch nicht näher identifizierte andere Einheiten, rote Streifen sind identifizierte Feinde. Die ockerforbenen Flächen sind Gebäude.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursortasten	U-Boot steuern
A	Vorwärts fahren
S	Setze neue Geschwindigkeit um 10km/h höher
Y	Rückwärts fahren
X	Setze neue Geschwindigkeit um 10km/h niedriger
C	U-Boot anhalten
F	Freie Steuerung aktivieren
G	Bodensteuerung aktivieren
J	Deckensteuerung aktivieren
Z	Autopilot Menü anzeigen
N	Nächsten Navigationspunkt anwählen
Q	Sonar an/aus
R	Radarreichweite ändern
I	Status der Panzerung anzeigen
L	Objekt im Target-Bereich aufschalten
[ALT]	Torpedo abfeuern
Leertaste	Bordkanone abfeuern
[RETURN]	Nächstes Torpedo auswählen
F1	Status der starren Kanone auf den Monitor
F2	Status des Torpedomagazins auf den Monitor
F3	Status Turmkanone 1
F4	Status Turmkanone 2
U	Turmkanonen Auswahl/Befehle
F5	Turmkanone 1: Greife mein Ziel an
F6	Turmkanone 1: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F7	Turmkanone 1: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F8	Turmkanone 1: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
F9	Turmkanone 2: Greife mein Ziel an
F10	Turmkanone 2: Schieße gleichzeitig mit mir auf mein Ziel
F11	Turmkanone 2: Selbst Ziele suchen und bekämpfen
F12	Turmkanone 2: Keine Aktionen mehr ausführen (default)
H	Hilfe (Tastaturbelegung anzeigen)
P	Pause
[ESC]	Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Steel Panthers 2

Von den Strategie-Experten des Labels SSI erwartet uns demnächst die langerwartete Steel Panthers-Fortsetzung. Schon jetzt können Sie Ihre ersten Konflikte auf heißem Wüstensand ausfechten: mit Panzern, Hubschraubern und Infanterie nehmen Sie gegnerische Stellungen auseinander und überraschen Ihre Rivalen mit taktisch klugen Schachzügen.

Ein Tutorial-Level führt Sie behutsam an das Spielprinzip heran - außerdem enthält die Datei README.TXT wichtige Zusatzinformationen, eine komplette Auflistung aller Befehle und ausführliche Erklärungen zum Spielhintergrund.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

Virtua Cop

PC Games-Leser ballern sich in diesem Monat exklusiv als „Virtua Cops" durch die Win 95-Umsetzung eines Arcade-Klassiker aus der berühmten SEGA-Entwicklungsabteilung AM2. Mit hochdetaillierter SVGA-Grafik, adrenalinförderndem Gameplay, intelligent agierenden Computergegnern und der präzisen Steuerung gehört Virtua Cop neben Virtua Fighter zu den gelungensten Konvertierungen aus dem SEGA-Sortiment. Zur Steuerung Ihres Fadenkreuzes benutzen Sie die Maus. Ein Linksklick löst einen Schuß aus, während ein doppelter Rechtsklick die Trommel neu lädt.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 120, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Maus, Windows 95

Wetten dass...?

Deutschlands erfolgreichste Unterhaltungs-Sendung hat mittlerweile auch den Sprung auf den PC geschafft. Die witzige „Spiele-Sammlung" aus dem Hause Systhema wurde in Zusammenarbeit mit der ZDF-Redaktion realisiert und ermöglicht es Ihnen, die spannendsten, skurrilsten, aufwendigsten und lustigsten Wetten auf dem heimischen PC selbst nachzuerleben. Die Demoversion enthält die Wette, in der Sie mit einer mausgesteuerten Greifhund eine bestimmte Anzahl Stubenfliegen einfangen müssen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1 bzw. Windows 95

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Der Planer 2 Version 1.04
Etliche neue Features stellt die jüngste Version der Spediteurs-Simulation von Greenwood Entertainment zur Verfügung. Dazu gehören u. a. eine Ausdruck-Möglichkeit für die Online-Hilfe sowie die Personal- und Fahrzeug-Daten, Auftragskalkulationen, Personalversetzungen und vieles mehr. Darüber hinaus wurden einige kleinere Bugs beseitigt.

Eurofighter 2000 Version 2.04 (deutsche Version)
So futuristisch der High-Tech-Flieger auch anmuten mag: dieser Patch für die deutsche Version der preisgekrönten Flugsimulation von DID ist beruhigend real. Denn er killt einige der hartnäckigsten Bugs und läßt Sie zukünftig sorgenfrei abheben.

Mechwarrior 2 Windows 95 Version 1.1
Verbesserte Stabilität im Zusammenspiel mit DirectX 2.0 und die Beseitigung von Problemen mit bestimmten Joysticks (u. a. Microsofts Sidewinder), Fuß-Pedalen und Soundkarten - all das und noch einiges mehr leistet die brandneue Version 1.1 der Windows 95-Version von Mechwarrior 2 aus dem Hause Activision.

Shattered Steel Version 1.03
Das spektakuläre Kampfroboter-3D-Actionspiel von Interplay leidet unter einigen Bugs, die mit dieser Version ausgemerzt werden. Unter anderem zählten dazu auch CD-ROM-Lesefehler und Probleme mit der Kopierschutz-Funktion. Auch im Netzwerk-Modus läuft das Programm nun wesentlich reibungsloser.

Wing Commander 4 Windows 95-Update
Wie können Sie aus Ihrem Wing Commander 4 für MS-DOS einen Wing Commander 4 für Windows 95 zaubern? Indem Sie dieses umfangreiche Update-Paket nutzen. Die dafür erforderliche Hardware und der Zeitaufwand machen sich schnell bezahlt: Wahlweise Vollbild- oder Fenster-Darstellung, komplette Nutzung der Direct X-Möglichkeiten, Unterstützung von Pedal-Systemen und eine ggf. höhere Frame-Rate als bei der DOS-Version sind nur einige der handfesten Vorteile.

Civilization 2 Version 2.42
Diesen neuesten Patch zu Civilization 2 veröffentlichen wir nur der Vollständigkeit halber. Die einzige Änderung gegenüber der Version 2.41 sind animierte Herolde, die jetzt auch unter Windows 95 funktionieren.

PC Games Cheat-Update 10/11-96
Für alle Benutzer des Mogelprogramms PC Games Cheat enthält dieses Update die neuesten Cheats für aktuelle Spielprogramme.

COMMAND & CONTACT

Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und an den

Computec Verlag
Kennwort „Command & Contact"
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie später nicht mehr an der Aktion teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder Sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich vom Anfang bis zum Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit demselben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

COVER CD-ROM 1/97

LESER-EINSENDUNGEN

Im Verzeichnis „LESER" der CD-ROM befinden sich wie immer die aktuellen Programmeinsendungen unserer Leser. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
01	Jochen Covallo, 97904 Dorfprozelten	Level	WarCraft II	
02	Jan Beck, 77723 Gengenbach	Level	WarCraft II	
03	Daniel Pietschmann, 08925 Plauen	Level	WarCraft II	
04	Thomas Hobel, 38871 Drübeck	Level	WarCraft II	
05	Andreas Mertgen, 56587 Straßenhaus	Level	WarCraft II	
06	Dirk Splitthof, 40591 Düsseldorf	Level	WarCraft II	
07	Oliver Jürgens, 31180 Giesen	Level	WarCraft II	
08	Marc Hütz, 41238 Mönchengladbach	Level	WarCraft II	
09	David Sengenwein, 53343 Wachtberg	Level	WarCraft II	
10	Rafael Fagir, 10557 Berlin	Level	WarCraft II	
11	Günther Haslbeck, 94419 Reisbach	Cheat	Games Power Pro	
12	Erik Kohl, 26486 Wangerode	Spiel	eXtra Man	Geschicklichkeit
13	Roman Menzi, CH-8730 Uznach	Spiel	Arno	Geschicklichkeit
14	Markus Reinhardt, 97291 Thüngersheim	Spiel	Shoot	Geschicklichkeit
15	Alexander Hans, 99735 Großwechsungen	Spiel	Shoot the Stones	Geschicklichkeit
16	Stefan Körsten, 06773 Gräfenhainichen	Spiel	Supershooter	Ballerspiel
17	Axel Burri, CH-8135 Langnau	Spiel	Magic Stones	Strategie
18	Helmut Linde, 73257 Köngen	Spiel	Laser	Strategie
19	David Geier, 12621 Berlin	Spiel	Polygonia	Geschicklichkeit
20	Timo Wirth, 50354 Hürth	Spiel	Lawine	Strategie

Rainer Rosshirt meint dazu:

11 - Games Power Pro

Tönungsmittel für graue Haare gehören der Vergangenheit an. Günther Haslbeck liefert mit „Games Power Pro" ein Programm, das selbständig die Adressen für die Anzahl der Leben, Geld, Energie usw. aus gespeicherten Spielständen ermittelt und zum Vorteil des Spielers verändert. Ist zwar irgendwie unmoralisch - aber nervenschonend!

12 - eXtra Man

Und wieder ein „Klik & Play"-Spiel. Diesmal ist es eine recht nett gemachte Variante von dem guten, alten Pacman, die uns Erik Kohl hier zukommen läßt. Nicht daß ich dieses Spiel inzwischen noch sonderlich originell finden würde, aber es macht seltsamerweise immer wieder Spaß.

13 - Arno

„Arno" ist ein Wachhund und wurde in der Schweiz von Roman Menzi ins putzige digitale Leben gerufen. Allerdings soll er die Einbrecher nicht fangen, sondern eine Berührung mit ihnen tunlichst vermeiden, um das Ende eines Levels zu erreichen. Merkwürdig....

14 - Shoot

Um das Recycling alter Spielideen macht sich auch Markus Reinhardt verdient. Er hat sich des altbekannten „Defender" angenommen. Einfach zauberhaft, wie er die Atmosphäre und die Grafik der 70er Jahre imitiert.

15 - Shoot the Stones

Mit „Shoot the Stones" hat Alexander Hans ganz tief in der Mottenkiste der Spiele gekramt und einen weiteren „Arkonoid" -Vertreter hervorgezogen. Besonders schöne Hintergründe - sonst wie alle anderen auch.

16 - Supershooter

„Supershooter" ist ein offenartig schnelles Ballerspielchen. Genau das Richtige für zwischendurch, wenn man sich an der grauenhaften Grafik nicht stört. Zu Gefahren und Nebenwirkungen befragen Sie Ihren Augenoptiker oder Stefan Körsten.

17 - Magic Stones

Das Spiel „Magic Stones" wurde ursprünglich für Atari-ST im Jahre 1991 geschrieben, aber nie richtig verbreitet! Zugrunde liegt eine sehr einfache Spielidee, die viel logisches Denken und Kombinationsfähigkeit vom Spieler verlangt. Ziel des Spiels ist es, alle Spiel-Steine zum Verschwinden zu bringen, indem man zwei gleiche zusammenschiebt. Das klingt zunächst sehr banal, kann aber durch diverse Spezial-Steine wie Einbahnen, Ablenk-Steine, Gift etc. sehr knifflig werden!

18 - Laser

„Laser" ist schnell erklärt. Man soll mit einem Laserstrahl ein Ziel treffen, indem man Spiegel aufstellt. Ist bekannt, klingt einfach, hat aber einen extrem hohen Suchtfaktor!

19 - Polygonia

Auch „Polygonia" sieht einfacher aus, als es ist. Man muß „nur" sein Sprite zum Ausgang bringen, ohne vom bösen Feind erwischt zu werden. Zum Glück ist das Monster (oder was es sein soll - das Sprite ist nicht so toll gelungen) recht dumm.

20 - Lawine

Lawine ist ein Strategiespiel für zwei Spieler. Die Spieler legen abwechselnd einen ihrer Steine auf ein freies oder von ihnen bereits belegtes Feld. Felder, in denen einer oder mehrere Steine des Gegners liegen, dürfen nicht genutzt werden. Die Felder haben jedoch ein begrenztes Fassungsvermögen. Wird nach einem Spielzug das maximale Fassungsvermögen eines Feldes erreicht, so rollen die Steine aus diesem Feld in die angrenzenden Nachbarfelder. Wird durch das Herüberrollen eines Steins wieder das Fassungsvermögen eines Feldes erreicht, so rollen auch diese Steine in die Nachbarfelder. Dies kann unter günstigen Umständen eine große Steinlawine auslösen. Gewonnen hat der Spieler, dem es gelingt, alle gegnerischen Steine zu erobern. Alles klar? Nein? Einfach ausprobieren!

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus

Demos
Zubehör
Kleinanzeigen
Command + Contact
Tips + Tricks
EXIT
SOUND

TURRICAN II - The Final Fight

Wer sich diesen Monat die PC Games PLUS gegönnt hat, darf sich an einem ganz besonders kurzweiligen Spiel erfreuen. Turrican II, die legendäre Mischung aus Jump & Run und Shoot 'em Up, sorgt für einen qualmenden Abzugsfinger und eine schweißnasse Stirn: Turrican II ist Action pur!

Vor langer Zeit, in einem Universum weit entfernt, kämpften einst auf dem Planeten Landorin aufrechte Rebellen gegen die gefährlichen Horden der MASCHINE und ihren künstlichen Mond, der den Planeten umkreiste. Der Trabant des Bösen wurde besiegt, und doch: Landorin war nicht befreit. Denn die MASCHINE beherrschte immer noch die Oberfläche des Planeten, und die Bewohner konnten nur noch in den Untergrund, in das Innere ihres einst so blühenden Planeten fliehen. Was ihnen blieb, war einzig die Erinnerung an das Paradies, das ihr Planet einst gewesen war und durch dessen Ruinen nun die mutierten Knechte der MASCHINE streiften, immer auf der Suche nach dem Eingang ins unterirdische Höhlensystem der Rebellen. Als sie ihn eines Tages fanden, mußten die Landorianer ihre neue Heimat verlassen und noch weiter ins Planeteninnere fliehen, um dort auf ihr Schicksal zu warten: den Tod!

Aber bevor sie flohen, konnten sie noch eine letzte Nachricht, einen verzweifelten Hilfeschrei, in die Weite des Universums senden. Eine Botschaft, die durch das All irrt auf der Suche nach dem Mann, der es wagt, der MASCHINE und ihren Untertanen entgegenzutreten und die letzten Landorianer zu retten. Ein Mann, der darauf wartet, sein größtes und gefährlichstes Abenteuer zu bestehen... TURRICAN.

Ziehen Sie aus, kämpfen Sie gegen die MASCHINE und ihre Schergen, finden Sie die Waffen und Raumschiffe einer vergangenen Zivilisation und befreien Sie den Planeten Landorin für immer.

TURRICAN II ist ein Spiel, wie Sie es noch nie auf einem PC gesehen haben: Superschnelle, exzellent gezeichnete Grafik gepaart mit einem abwechslungsreichen, ausgeklügelten Level-Design, bieten ein Action- und Abenteuererlebnis der Sonderklasse!

■ 7 Megawaffen ■ über 1.500 (!) Screens ■ versteckte Extras ■ viele bildschirmgroße Endgegner ■ einmaliger digitaler Soundtrack

Die Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie auf dieses durch Eingabe des Laufwerksbuchstaben, gefolgt von **<ENTER>**. Geben Sie nun **„SETUP"** und **<ENTER>** ein und folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine. Eine detaillierte Beschreibung der möglichen Installationsvarianten und der damit zusammenhängenden Änderungen Ihrer Startdateien **CONFIG. SYS** und **AUTOEXEC.BAT** sowie die Erstellung einer eventuell notwendigen Boot-Diskette finden Sie in der auf der CD befindlichen Spielanleitung, die Sie, wie immer, direkt von der CD durch Eingabe von **„ANLEITUN"**, gefolgt von **<ENTER>**, starten können.

Systemanforderungen

386/33; 540 KB RAM und 2.048 KB XMS; Festplatte; VGA; CD-ROM-Laufwerk.
Unterstützt: Joystick, SB, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum

An den schönen Designs kann man sich leider nur kurze Zeit ergötzen, das schweißtreibende Gameplay gönnt dem Spieler keinerlei Ruhepause.

Gewußt wo: die meisten Schußautomaten verlieren mit einer gewissen Portion Taktik ihren Schrecken.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	1	**Grand Prix 2**	MicroProse	MicroProse	4
2	-	**Golden Games**	Topware	Diverse Hersteller	1
3	3	**Die Siedler 2**	Blue Byte	Blue Byte	6
4	2	**Z**	Warner Interactive	Bitmap Brothers	3
5	4	**Command & Conquer**	Virgin	Westwood	13
6	-	**Rally Racing 97**	Software 2000	Europress	1
7	7	**Civilization 2**	MicroProse	MicroProse	7
8	5	**WarCraft 2**	Bomico	Blizzard	11
9	6	**Megapak VI**	Koch Media	Diverse Hersteller	2
10	8	**Flight Simulator 5.1**	Microsoft	Microsoft	5
11	17	**The Need for Speed: SE**	Electronic Arts	EA Sports	3
12	9	**Hugo 3**	NBG-Verlag	ITE	13
13	-	**Zork Nemesis**	Activision	Activision	1
14	12	**Die Fugger 2**	Bomico	Sunflowers	7
15	20	**Pinball Power Pack**	Compilation	Diverse Hersteller	2
16	13	**Win Skat**	CDV	-	6
17	10	**World of Combat**	Compilation	Diverse Hersteller	6
18	19	**Blue Byte Collection**	Blue Byte	Blue Byte	6
19	-	**Baphomets Fluch**	Virgin	Revolution	1
20	11	**F1 Manager 96**	Software 2000	Software 2000	5

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	-	**Bundesliga Manager 97**	Software 2000	Software 2000	1
2	-	**Bleifuss 2**	Virgin	Graffiti	1
3	-	**Syndicate Wars**	Electronic Arts	Bullfrog	1
4	18	**NHL Hockey 97**	Electronic Arts	EA Sports	2
5	-	**Schleichfahrt**	Blue Byte	Blue Byte	1
6	8	**Jagged Alliance 2**	Virgin	Sir-Tech	2
7	9	**Daggerfall**	Virgin	Bethesda Softworks	2
8	4	**Grand Prix 2**	MicroProse	MicroProse	4
9	2	**C&C: Level-Editor 3**	-	-	2
10	-	**Sherlock Holmes 2**	Electronic Arts	Electronic Arts	1
11	1	**Baphomets Fluch**	Virgin	Revolution	2
12	-	**Creatures**	Warner Interactive	Millennium	1
13	-	**Rally Racing 97**	Software 2000	Europress	1
14	14	**Die Siedler 2**	Blue Byte	Blue Byte	7
15	-	**Hardline**	Virgin	Cryo	1
16	17	**Lighthouse**	Sierra	Sierra	2
17	-	**Wing Commander 4**	Electronic Arts	Origin	1
18	-	**Star Control 3**	Warner Interactive	Accolade	1
19	16	**Civilization 2**	MicroProse	MicroProse	4
20	10	**Z**	Warner Interactive	Bitmap Brothers	3

Was in den Karstadt-Charts erst im nächsten Monat berücksichtigt werden kann, ist beim Kölner Versender Joysoft bereits Realität: Der Bundesliga Manager 97 von Software 2000 führt souverän die Tabelle an - fragt sich nur, wie lange. Nach dem peinlichen Bug-Debakel (siehe Special in dieser Ausgabe) dürften die Verkaufszahlen rasch in den Keller sinken. Eine Rückkehr an die Spitze wird erst mit einer funktionstüchtigen Version möglich sein.

RANKING

Unsere Referenz - PC Ga

Neu in diesem Monat: CORE Design haben - sicherlich nicht überraschend - mit dem innovativen 3D-Action-Knüller Tomb Raider den Sprung in die Referenz-Liste geschafft. Eine echte Überraschung ist hingegen der Gütersloher Company Ascaron geglückt, die mit Das Hexagon-Kartell im Bereich „Simulation" eingestiegen sind.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassische Adventure

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Baphomet's Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Managment

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß	Ascon	2/94
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 96	Electronic Arts	4/96

Golf

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

Spiel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Rugby

Spiel	Hersteller	Ausgabe
EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

Spiel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Spiel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97

Panzer

Spiel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat 'em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96

Anmerkung der Redaktion:

Aufgrund der fehlerhaft ausgelieferten Version des Bundesliga Manager 97 haben wir uns entschlossen, diese Business-Simulation bis auf weiteres aus unserer Referenz-Liste zu verbannen.

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harald Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233,742 (Markus Krichel)

PC Games Mailbox
(0911) 99 71 50

Internet
ormenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 90. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
Interplay

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo DM 69,- mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg

Telefax:	09 11/64 27 86 0
Telefon:	09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:

Thorsten Szameitat	09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne	09 11/9 68 32-43

Disposition:

Tanja Kaiser	09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax:	02 03/3 05 11-555
Telefon:	02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:

Thomas Kammer	02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers	02 03/3 05 11-554
Thomas Diel	02 03/3 05 11-552

Disposition:

Gisela Borsch	02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags und der Firma Pearl Agency bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 176.071 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

COMING SOON

4-4-2	Virgin	Sportspiel	1. Quartal 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	1. Quartal 97
Adams Family Pinball	Virgin/Williams	Flipper	1. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	März 97
Age of Sail	Empire	Strategie	1. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	1. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	März 97
Aladdin (Win 95)	Virgin	Jump & Run	1. Quartal 97
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Armored Fist 2	Electronic Arts/NovaLogic	Panzer-Simulation	April 97
Athanor	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
Batman Forever: The Arcade Game	Acclaim	Beat 'em Up	Januar 97
Bazooka Sue	Starbyte	Adventure	1. Quartal 97
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Februar 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Januar 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	1. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Denkspiel	Februar 97
Blood	Eidos Interactive/Apogee	3D-Action	1. Quartal 97
British Open	Looking Glass	Sportspiel	1. Quartal 97
Caddyhack	Virgin	Mini-Golf-Simulation	1. Quartal 97
Callahan's Crosstime Saloon	Legend	Adventure	Januar 97
Carmageddon	Sales Curve Interactive	Rennspiel	1. Quartal 97
Citizens	**MicroProse**	**Strategie/WiSim**	**März 97**
Colony Wars	Psygnosis	SciFi-Action	3. Quartal 97
Comanche 3.0	Electronic Arts/NovaLogic	Action-Flugsimulation	März 97
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (SVGA)	Virgin/Westwood Studios	Strategie	1. Quartal 97
Command & Conquer: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Strategie**	**2. Quartal 97**
Conflicts in Civilization	MicroProse	Strategie	Januar 97
Conquest Earth	Eidos Interactive	Strategie	April 97
Constructor	Acclaim	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	2. Quartal 97
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure	1. Quartal 97
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Adventure	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	Februar 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	Februar 97
Der Planer 2 Data-Disk	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	Februar 97
Die große Schlacht um Antietam	Empire	Strategie	1. Quartal 97
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Action	Februar 97
Die Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	März 97
Daminion	**7th Level**	**Strategie**	**Februar 97**
Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal 97
DSF Fußballmanager	Sierra	Wirtschaftssimulation	Januar 97
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**Februar 97**
Ecstatica 2	**Sony Interactive**	**Action-Adventure**	**März 97**
Eradicator	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	1. Quartal 97
F1	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Januar 97**
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**2. Quartal 97**
Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Fireball	Warner Interactive	Rennspiel	1. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Flying Corps	Empire	Flugsimulation	Januar 97
G-Nome	7th Level	Action	Januar 97
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
Golf	Sierra	Sportspiel	Januar 97
Greetings from Planet Earth	**Adventure Soft**	**Adventure**	**1. Quartal 97**
Hardwar	Gremlin Interactive	Flugsimulation	1. Quartal 97
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	1. Quartal 97
Hordes	Warner Interactive		1. Quartal 97
Incredible Hulk	Eidos Interactive	Action	1. Quartal 97
Independence Day	**Fox Interactive**	**Action**	**Dezember 96**
Interstate 76	Activision	3D-Action	1. Quartal 97
Iron and Blood	Acclaim	Beat'em Up	Januar 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	April 97
It's a Funny Old Game	21stCentury	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**2. Quartal 97**
Jetfighter 3	Mission Studios	Flugsimulation	Januar 97
King's Quest 8	**Sierra**	**Adventure**	**1. Quartal 97**
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**1. Quartal 97**
Lion King (Win 95)	Virgin	Jump & Run	1. Quartal 97
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**1. Quartal 97**
Lost Vikings 2	Acclaim	Geschicklichkeit	1. Quartal 97
Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	1. Quartal 97
Magic the Gathering	Acclaim	Strategie	1. Quartal 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 97
Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Maximum Roadrace	Gametek	Rennspiel	1. Quartal 97

Game It! PRÄSENTIERT **GAME HITS**

Nur bei wenigen Titeln, die im nächsten Jahr erscheinen, können die Hersteller schon jetzt einen genauen Veröffentlichungs-Termin voraussagen und beschränken sich daher auf die Angabe des jeweiligen Quartals. Zum Jahreswechsel werden die Release-Pläne komplett überarbeitet. In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen dann die voraussichtlichen Erscheinungs-Termine vieler langerwarteter Top-Hits (z. B. StarCraft, Monkey Island 3, Lands of Lore 2) nennen.

Maxx	Greenwood	Rennspiel	1. Quartal 97
MDK	**Shiny Entertainment**	**3D-Action**	**Dezember 96**
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 97
MiG Alley	Empire	Flugsimulation	1. Quartal 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	4. Quartal 97
Missing in Action (M.I.A.)	Warner Interactive	Flugsimulation	Februar 97
Monkey Island 3	**LucasArts**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Monster Truck Rally	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 97
NBA Jam Extreme	Acclaim	Sportspiel	Dezember 96
NBA Live '97	**EA Sports**	**Sportspiel**	**Januar 97**
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Outlaws	LucasArts	3D-Action	März 97
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	Dezember 96
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	Januar 97
Pelko	Max Design	Adventure	1. Quartal 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	Sportspiel	Dezember 96
Phantasmagoria 2	**Sierra**	**Interactive Movie**	**Januar 97**
Pinball Power Pack	21st Century	Flipper	Dezember 96
Power Chess	Sierra	Schach-Simulation	Januar 97
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	1. Quartal 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	Dezember 96
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**1. Quartal 97**
Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Februar 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	Januar 97
Rodney Matthews	Psygnosis	Shoot 'em Up	1. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	1. Quartal 97
Savecracker	Warner Interactive	Adventure	1. Quartal 97
Sega Rally	**Sega**	**Rennspiel**	**1. Quartal 97**
Sensible World of Soccer 2000	Warner Interactive	Fußballspiel	1. Quartal 97
Sentinent	Psygnosis	Rollenspiel	April 97
Shadow Warrior	Apogee/Eidos Interactive	3D-Action	1. Quartal 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	März 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Silent Hunter Patrol CD	Mindscape/SSI	Strategie	Dezember 96
SimCopter	Maxis	Action/Strategie	Januar 97
SimGolf	Maxis	Sportspiel	Februar 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Slamtilt	21st Century	Flipper	1. Quartal 97
Soul Hunt	Gametek	Adventure	1. Quartal 97
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	1. Quartal 97
Space Bunnies must Die!	Acclaim	Action	1. Quartal 97
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	April 97
Spiderman 2099	Mindscape	Beat 'em Up	1. Quartal 97
Star Fleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**1. Quartal 97**
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**1. Quartal 97**
Star Trek: Return to Volcano	Interplay	Adventure	1. Quartal 97
StarCraft	**Blizzard**	**Strategie**	**1. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	1. Quartal 97
Strange Golf	Mindscape	Sportspiel	1. Quartal 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	1. Quartal 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	1. Quartal 97
Super EF 2000	Ocean/DID	Flugsimulation	Januar 97
Swagman	CORE Design/Eidos Interactive	3D	1. Quartal 97
T-Mek	Warner Interactive	Action	1. Quartal 97
Terminator: SkyNet	Virgin/Bethesda Softworks	3D-Action	1. Quartal 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	1. Quartal 97
The Art of Fly Fishing	Gametek	Angelsimulation	1. Quartal 97
The Crow: City of Angels	Acclaim	3D-Action	Februar 97
The Drowned God	Warner Interactive	Rollenspiel/Adventure	1. Quartal 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	1. Quartal 97
The Golf Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal 97
The Neverhood Chronicles	Microsoft/Dreamworks Interactive	Adventure	1. Quartal 97
The Race	Warner Interactive	Rennsimulation	1. Quartal 97
Theme Hospital	**Bullfrog**	**Strategie/WiSim**	**Februar 97**
TLC	Trilobyte/Electronic Arts	Adventure	1. Quartal 97
Trash-It	Warner Interactive	Geschicklichkeit	Februar 97
Tunnel B1	Ocean	3D-Action	Januar 97
UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	Februar 97
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**1. Quartal 97**
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	März 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	1. Quartal 97
Virtua City PD	Sega	Action	Dezember 96
War of the Worlds	Warner Interactive	Strategie	1. Quartal 97
Waterworld	Acclaim	Strategie	Dezember 96
WipEout 2097	Sony Interactive	Rennspiel	April 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	1. Quartal 97
WWF In Your House	Acclaim	Beat 'em Up	1. Quartal 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	1. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**1. Quartal 97**
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**Dezember 96**
XS	SCI	Action	Januar 97
Your Personal Amok	Warner Interactive	3D-Action	März 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97

Auch wenn Sportarten wie Basketball und Eishockey an Attraktivität gewinnen und in der Gunst der Zuschauer steigen, in Deutschland regiert weiterhin König Fußball. Hunderttausende strömen jedes Wochenende in die Stadien, um die jeweilige Lieblingsmannschaft lautstark zu unterstützen. Aus dem gleichen Grund stand FIFA Soccer bei den PC-Besitzern auch schon immer höher im Kurs als zum Beispiel NHL Hockey oder NBA Live.

FIFA Soccer 97

Meister

Das vergangene Jahr stand ganz im Zeichen der Europameisterschaft, und aufgrund der gigantischen Medienpräsenz wurden dementsprechend viele Fußballspiele auf den Markt geworfen. Die Qualität war oft zweifelhaft, die Kunden oft enttäuscht. Deshalb warteten viele Fans auf die aktuelle Version von FIFA Soccer, zeichnete sich diese Serie doch schon immer durch herausragende Qualität aus. Das Warten hat sich gelohnt...

Benutzeroberfläche bleibt unverändert

FIFA Soccer 97 unterscheidet sich in puncto Menüführung und Optionsvielfalt nur unwesentlich vom erfolgreichen Vorgänger: Die Menüs sind übersichtlich gegliedert, es stehen zahlreiche Spielarten (Freundschaftsspiel, Turnier, Saison, Pokal) zur Verfügung, und auch an einen Netzwerk-Modus, bei dem bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können, wurde diesmal gedacht.
Die Jagd nach Toren findet unter verschiedenen Platzbedingungen statt, die entweder der Computer zufällig bestimmt oder vom Spieler eingestellt werden. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, am Abend zu spielen - aufgrund der grellen Flutlichtanlagen werfen die Akteure dann Schatten in alle Richtungen.
Die Spielerdatenbank umfaßt 72 Nationalmannschaften und Teams europäischer und amerikanischer Ligen (jeweils die oberste Spielklasse). Ganz aktuell sind diese Daten allerdings nicht, beziehen sie sich

Nur vier der insgesamt acht Kameraperspektiven lassen sich bei FIFA Soccer 97 wirklich spielen, die restlichen sind eher für Wiederholungen gedacht. Unten sehen Sie Borussia Dortmunds Julio Cesar bei einem Tackle gegen einen Schalker Spieler.

schaft

doch auf die Saison 1995/1996. Wer hier Änderungen vornehmen möchte, kann dies mit dem integrierten Editor in Angriff nehmen - mit diesem Manko mußte man aber auch schon bei FIFA Soccer 96 leben. Generell lassen sich aber bei der aktuellen Version in puncto Benutzeroberfläche und Spieloptionen kaum Unterschiede zum Vorgänger feststellen.

Unterschiede bei der Spielbarkeit

Spielerisch unterscheiden sich die 96er und 97er Version jedoch erheblich. Pässe kommen nicht mehr unwillkürlich beim vorgesehenen Empfänger an, sondern landen auch mal im freien Raum - das gilt natürlich auch für Schüsse und weite Flanken. Wie stark der Spieler bei diversen Aktionen vom Computer unterstützt wird, hängt von den entsprechenden Einstellungen (Simulation, Action, Arcade) ab - die nun viel stärker als beim Vorgänger ins Gewicht fallen. In puncto Steuerung gibt es außerdem eine weitere Neuerung: neben dem bereits bekannten „Grätschen" kann nun auch nach dem Ball „gestochert" werden. Das Risiko eines Fouls ist hier deutlich geringer bzw. grenzt gegen null. Der eigentliche Spielfluß wird durch diese Möglichkeit sehr viel schneller, Spielunterbrechungen sind eher selten.

Aus dem gleichen Grund wird das Spiel allerdings für Besitzer eines 2-Button-Joypads entsprechend schwieriger. Hatte man früher noch eine Taste für „Paß" und eine für „Schuß", so stehen bei FIFA 97 nun drei Knöpfe zur Verfügung (siehe Skizze): wenn Sie allerdings nur über ein Joypad mit zwei Knöpfen verfügen, so bedeutet das wiederum, daß gleichzeitig die Tasten für „flacher Paß" und „hoher Paß" gedrückt werden müssen, um einen Schuß auszuführen. Ein

wenig umständlich und gewöhnungsbedürftig, aber wahrscheinlich auf andere Weise kaum realisierbar.

Künstliche Intelligenz ermöglicht Aufbauspiel

Die künstliche Intelligenz macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck und gönnt dem Spieler sehr viel mehr Freiraum. War man bislang gewohnt, sofort attackiert zu werden, sobald man in Ballbesitz gekommen ist, so genehmigt FIFA Soccer 97 reichlich Verschnaufpausen. Wenn man sich den Ball schnappt, schaltet die gegnerische Mannschaft zunächst von Angriff auf Verteidigung um, überprüft, ob alle Positionen richtig besetzt sind und greift dann gezielt an. Man kann also den Ball einige Zeit in den eigenen Reihen halten, die Lage sondieren und nach einem freistehenden Spieler suchen. Dieser Ablauf macht FIFA Soccer 97 dem richtigen Fußball noch ähnlicher: stupides „Kick & Rush" ist zwar immer noch möglich, aber nicht unbedingt erfolgreicher als ein ruhiges, geplantes Aufbauspiel.

Angriff vs. Verteidigung

Ein Fußballspiel wird durch nette Grafik und Menügestaltung natürlich interessant, ausschlaggebend für die Qualität ist aber vielmehr die Spielbarkeit. Der folgende Screenshot zeigt Ihnen, welche Möglichkeiten Sie bei FIFA Soccer 97 haben...

Als Stürmer haben Sie vier verschiedene Möglichkeiten:
a) Sie versuchen, den Verteidiger auszudribbeln, auch wenn die Gefahr des Ballverlusts hoch ist,
b) Sie spielen einen Kurzpaß zu einem Ihrer Mitspieler, vielleicht gelingt sogar ein Doppelpaß,
c) Sie schlagen eine weite Flanke bis in den Strafraum und überlassen den Rest Ihren Kollegen.
d) Mit einem geschickten „Hackentrick" spielen Sie den Ball zu einem Mitspieler zurück.

Als Verteidiger können sich entscheiden zwischen:
a) einem einfachen Tackle, d. h. Sie „stochern" ein wenig nach dem Ball und stiften so „Verwirrung",
b) einer rücksichtslosen Grätsche. Hier besteht aber die Gefahr, sowohl Ball als auch Spieler zu treffen.

Wer bei FIFA Soccer 97 erfolgreich abschneiden möchte, sollte zunächst einmal das Trainingsgelände aufsuchen. Hier lassen sich folgende Situationen einstudieren...

Eckstoß

Freistoß

Paßspiel

Einwurf

Strafstoß

Ein riesiger Kritikpunkt bei FIFA Soccer 96 war die drückende Überlegenheit einzelner Topspieler: ein Romario oder Baggio konnte kaum am Tor vorbeischießen. Dieses Manko wurde bei der aktuellen Version vollständig ausgemerzt. Allen Spielern werden einzelne Attributswerte zugeordnet, die sich von Partie zu Partie im Bereich von zehn Prozent verändern - so können Topspieler wie Klinsmann oder Shearer auch einmal einen schlechten Tag erwischen und das runde Leder meterweit am Tor vorbeizimmern. Außerdem ist der Unterschied zu mittelmäßigen Spielern nicht mehr ganz so gewaltig.

Grafische Meisterleistung, aber die Sprachausgabe...

Wie schon bei NHL Hockey 97, so kam auch bei FIFA Soccer 97 „Motion Blending" zum Einsatz, d. h. echte Kicker wurden mit einer speziellen Kamera gefilmt und die Bewegungsabläufe in verwertbare Daten umgewandelt. Mit Hilfe der auf diese Weise gewonnenen Daten wurden dann Polygonspieler entwickelt. Das Resultat sind besonders realistische Animationen, bei einem Spannschuß beugt sich der Spieler bei-

AWARD PC Games Disc & Mag

spielsweise vorbildlich über den Ball, und Flugkopfbälle bzw. Fallrückzieher wirken nun sehr viel spektakulärer. Wirklich sichtbar wird der große Fortschritt gegenüber der Vorgängerversion und zahlreichen Konkurrenzspielen aber erst beim Torhüter, der nun auch mal aus dem Kasten herausläuft, um den Winkel zu verkürzen oder einen aus kürzester Distanz geschossenen Ball trocken wegfaustet. Auch wenn der Torwart von einer Ecke in die andere fliegt, wird dem Spieler ein optischer Leckerbissen geboten.

Die unterschiedlichen Platzverhältnisse, die Darstellung der Stadien und natürlich die Präsentation der einzelnen Menüpunkte runden das überaus positive Gesamtbild in puncto Grafik ab. Noch eines zu den vorhandenen Kameraperspektiven: insgesamt stehen acht Kameras zur Verfügung, von denen aber nur vier wirklich spielbar sind - die anderen kommen normalerweise nur beim Replay zum Einsatz.

Der Spielkommentar stammt - wie schon bei der 96er Version - von Wolf-Dieter Poschmann, der diesmal allerdings Unterstützung von Karl-Heinz Feldkamp bekommt. Bis auf wenige Ausnahmen paßt die Sprachausgabe recht gut zur jeweiligen Situation. Nur ab und zu leistet sich das Duo gröbere Patzer, so daß FIFA Soccer 97 im direkten Vergleich zum Vorgänger - zumindest in diesem Punkt - ein wenig schlechter abschneidet. Die musikalische Untermalung ist hingegen durchweg ein Genuß. Die harten Gitarrenriffs gehen sofort ins Ohr und ergeben zusammen mit den ansonsten poppigen Melodien herrliche Kompositionen.

Oliver Menne ■

Bei FIFA Soccer 97 können Sie nicht nur in verschiedenen Stadien spielen, sondern auch in der Halle - hier darf richtig „gebolzt" werden!

Die Platzverhältnisse haben erheblichen Einfluß auf das Spiel. Bei diesem Spiel Deutschland vs. England strahlt ausnahmsweise die Sonne.

Aufstellung

Gerade im Spiel gegen einen menschlichen Gegner (aber auch gegen den Computer) fällt immer wieder auf, daß die Standardaufstellung viel zu offensiv ist. Wenn hier nicht kräftig „nachreguliert" wird, endet die Partie meistens in einem schnellen, aber eigentlich spannungslosen Gebolze à la „Kick and Rush".

Zunächst sollten Sie einen Abwehrriegel schaffen, der um den Strafraum positioniert ist. Die Einteilungen „4-4-2" oder „Libero" bieten sich hier an, alle anderen sind zu offensiv. Über den zweiten Button läßt sich die allgemeine Spielweise einstellen. Von „totaler Verteidigung" bis „totaler Angriff" ist hier alles geboten. Die „normale Verteidigung" erwies sich aber als alltagstauglich.

Über die Option „Position ändern" können Sie schließlich das Feintuning übernehmen. Einzelne Spieler lassen sich hier genau plazieren, und man kann festlegen, wer hinter wem spielt.

Statement

Keine Frage, in puncto Präsentation ist EA Sports mit FIFA Soccer 97 wieder einmal ein Meisterwerk gelungen. Die Kicker bewegen sich noch sehr viel realistischer als beim Vorgänger über den Rasen und erzeugen dadurch - zusammen mit dem Gegröhle der Fans - eine „Atmosphäre wie im Stadion". Auch die verbesserte künstliche Intelligenz sorgt für höheren Spielspaß, kann man nun doch mit sehr viel mehr Köpfchen zur Sache gehen. Anlaß zur Kritik gibt lediglich die komplett überarbeitete, gewöhnungsbedürftige Steuerung, die sowohl Anfängern als auch Fortgeschrittenen zu Beginn ein wenig Kopfzerbrechen bereitet. Wer sich aber erst einmal mit der neuen Belegung zurechtgefunden hat, bekommt mit FIFA Soccer 97 das zur Zeit wohl beste Fußballspiel am PC geboten.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem Rechner, 8 per Modem oder Netzwerk

RANKING

Sportspiel

Grafik	88%
Sound	87%
Handling	80%
Spielspaß	**88%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Timelapse

Erkundungsreise

In das Grafik-Adventure Timelapse packte GT Entertainment so ziemlich alles hinein, was irgendwie „in" ist: alte versunkene Kulturen, einen besessenen Wissenschaftler, „One-World"-Gedanken, Zeitreise-Phantastereien und vieles mehr.

Aha, ein weiterer Myst-Klon, denkt sich der Spieler, nachdem er sich ruckweise durch die ersten paar spärlich animierten, aber phantastisch aussehenden SVGA-Screens von Timelapse geklickt hat. Nur: in Timelapse ist alles ein wenig monumentaler als in dem offensichtlichen Vorbild. So greift man beim zugrundeliegenden Sujet auf eines der größten Mysterien der Menschheitsgeschichte (die Suche nach dem versunkenen Atlantis) zurück und holt dabei gleichzeitig zu einem Rundumschlag auf die faszinierendsten und rätselhaftesten Hochkulturen der Vergangenheit aus. Die obligaten Maya sind dabei ebenso vertreten wie das alte Ägypten und die Anasazi, die nach Meinung des leidenschaftlichen Forschers Prof. Nichols alle in irgendeinem Zusammenhang miteinander stehen. Auf der Suche nach dieser geheimnisvollen Verbindung durchschreitet Nichols auf den Osterinseln ein Zeit-Tor und bittet nun verzweifelt Sie als seinen einzigen treuen Vertrauten um Hilfe.

Anders als in Myst können Sie sich durch die Timelapse-Welten auch mit Hilfe der Tastatur bewegen und an wichtigen Stellen mit des Professors Kamera Photos schießen. Zwischen bereits besuchten Locations dürfen Sie praktischerweise schnell per Hotspot hin- und herspringen. Weniger benutzerfreundlich ist, daß sich manche wichtigen Screens NUR über umständliche Tastaturkommandos aktivieren lassen. Die Puzzles hingegen bewegen sich in Schwierigkeit und Dichte auf ähnlichem Niveau wie im großen Vorbild, ebenso der atmosphärische Soundtrack, der für alle Sets stets die passende Klangkulisse liefert.

Herbert Aichinger ■

Statement

Gut, Timelapse ist eine opulente Augenweide mit gelungenen Puzzles, aber nach dem x-ten Myst-Verschnitt mag sich die große Begeisterung beim Spielen nicht mehr so recht einstellen - zumal die „scheibchenweise" Fortbewegung von Screen zu Screen angesichts der heute verbreiteten 3D-Engines bereits ein wenig antiquiert wirkt. Wann ist endlich mal Schluß mit der ewigen Myst-Klonerei?

Hat man die Funktionsweise dieses lavaspuckenden Brunnens erst einmal durchschaut, darf man bald das Zeit-Tor durchschreiten.

Wie im allgegenwärtigen Vorbild Myst bewegt man sich ruckweise durch die umfangreichen Levels.

Die Freunde opulenter Farbenpracht kommen in den Timelapse-Welten voll auf ihre Kosten.

In seinem Forscher-Camp auf den Oster-Inseln hinterließ uns Professor Nichols einige nützliche Hinweise fürs Weiterkommen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Grafik-Adventure

Grafik	82%
Sound	73%
Handling	71%
Spielspaß	67%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Entertainment
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Der Sonnenkönig Ludwig XIV. verstand es perfekt, seinen Hofstaat unter Kontrolle zu halten: Speichellecker, Intriganten und Kokotten gaben sich in Versailles die Klinke in die Hand, buhlten um die Gunst des Herrschers und stachen sich dabei gegenseitig aus.

Versailles

Hofschranze

In aufwendig gerenderten Zwischensequenzen werden Hofzeremonielle wie das Grand Lever des Königs veranschaulicht und erklärt.

Besonders eindrucksvoll haben die Grafiker den berühmten Spiegelsaal von Versailles nachempfunden.

Bei Wissenslücken hilft die integrierte, akribische Dokumentation weiter.

Auch Sie versuchen in Versailles, sich im Glanz des Königs zu sonnen, und was könnte Ihnen besser dabei helfen, seine Zuneigung zu gewinnen, als einen Komplott gegen seine Person aufzudecken. Also tun Sie es den anderen Hofschranzen nach und treiben sich mit offenen Augen und Ohren in den unendlichen Zimmerfluchten des Schlosses herum. Sie belauschen Gespräche, versuchen anderen Höflingen listig Geheimnisse zu entlocken, stochern in Schubladen, Vasen und Schränken herum und versuchen, das Puzzlespiel aus Gerüchten, vollgekritzelten Papierfetzen und anderen Fundstücken zu einem Ganzen zusammenzufügen. Immer wieder kommt Ihnen bei Ihrer Arbeit das strenge Hofzeremoniell in die Quere, das Sie z. B. daran hindert, zu bestimmten Tageszeiten bestimmte Räume zu betreten oder sich mit Personen zu treffen, die gerade dem König zu Diensten sein müssen.

Vive le Roi

Große Teile des Schlosses Versailles wurden in dem Programm detailverliebt „nachgebaut" und dürfen vom Spieler in schwungvollen Kamerafahrten durchwandert werden. Viele Einzelheiten, wie z. B. die zahlreichen Gemälde an den Wänden, lassen sich per Mausklick heranzoomen und näher in Augenschein nehmen. Vielfach hat man dabei auch die Möglichkeit, aus der umfassenden, reich illustrierten Dokumentation Hintergrund-Infos abzurufen. Das Leben in Versailles wird jedoch nicht nur erklärt, sondern in aufwendigen Zwischensequenzen auch visuell hervorragend veranschaulicht. Dort begegnet man den gerenderten, leider recht hölzern animierten Abbildern vieler historischer Persönlichkeiten, unter anderem sogar dem Sonnenkönig selbst. Ein stilgerechter Klassik-Soundtrack und die intuitive Maussteuerung runden den positiven Eindruck ab.

Herbert Aichinger ■

Statement

Bei Versailles handelt es sich um einen Zwitter aus Edutainment-Programm und Adventure, wobei der Spielaspekt hauptsächlich dazu dient, sehr unterhaltsam Wissen über die Zeit des Absolutismus zu vermitteln. Das Hauptaugenmerk liegt in Versailles also nicht auf knackigen Puzzles. Für Spieler mit einem Faible für Geschichte ist das Cryo-Werk jedoch fast schon ein Pflichtkauf.

Immer wieder tauchen im Spiel alte Originalzeichnungen und Gemälde auf, die dem Spieler die Zeit Ludwigs XIV. nahebringen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General Midi
CD 1000 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM,

RECOMMENDED
Pentium 100, 15 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	77%
Sound	71%
Handling	78%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 100,-
Release	gut

Lords of the Realm 2

Adel verpflichtet

Bei Sierra ist der Kunde König - insbesondere dann, wenn er sich bei Lords of the Realm 2 gegen vier Nebenbuhler durchsetzt, die den verblichenen Amtsinhaber beerben wollen. Taugt der zweite Teil aus Sierras Strategie-Schmiede Impressions zum würdigen Thronfolger?

In einer Zeit, als die Monarchie noch respektiert und nicht verspottet wurde, spielt Lords of the Realm 2: König Edward I. segnet 1268 AD das Zeitliche, was schlagartig die Frage nach einem geeigneten Nachfolger für dieses Amt aufwirft. Sie gehören zu den verwegenen Kandidaten, die sich nach dem Motto „Das kann ich doch auch!" für den Job interessieren. Weil es damals noch keine Assessment-Center oder Einstellungs-Tests gab, will man einfach den mächtigsten Provinzfürsten zum obersten Regierungs-Chef küren. Und das heißt für Sie: angrenzende Landesteile besetzen. Das setzt natürlich voraus, daß Sie die Mägen der chronisch hungrigen Bevölkerung füllen, die Streitkräfte mit Waffen ausstatten, Vieh züchten, das Land bestellen und fehlende Materialien von fahrenden Händlern ordern, die regelmäßig vorbeischauen. Die scrollbare Isometrie-Landschaft des Reiches (England, Frankreich, Deutschland, Italien) ist dabei in den Farben der jeweiligen Jahreszeit = Runde gehalten. In der Nahansicht Ihrer Kolonien können Sie überzählige Arbeitskräfte vom Getreide-Feld in die Schmiede oder zum Kuhmelken schicken. Reichlich Nahrung und niedrige Steuern heben die Laune des Volkes, Pest, Rinderwahnsinn und Einberufungsbescheide in die Armee bewirken das Gegenteil.

In der Dorf-Nahansicht werden den Arbeitern Aufgaben zugeteilt.

Im Kriegsfall kommt es zu Echtzeit-Kämpfen in WarCraft 2-Manier.

Zwischendurch gibt's brillant gerenderte 3D-Sequenzen zu bestaunen.

Blühende Landschaften in SVGA: Die einzelnen Parzellen können entweder für die Haltung von Kühen oder den Getreide-Anbau verwendet werden.

Mehr oder weniger?

Gegenüber dem Vorgänger hat LOR 2 grafisch stark zugelegt, aber in Sachen Vielfalt abgebaut. Der Burgherr darf sein zukünftiges Domizil seit neuestem nicht mehr nach Castles-Vorbild eigenhändig designen, sondern ordert lediglich eine von sechs Instant-Festungen wie aus dem Fertighaus-Prospekt. Die Rohstoffe beschränken sich mittlerweile auf Milch, Steine, Getreide, Eisen und Holz - Naturalien wie Schafe oder Bier wurden wegrationalisiert. Den „Echtzeit"-Modus im Ernstfall gab's schon bei LOR 1, aber jetzt wirken diese Scharmützel zwischen Mistgabeln schwingenden Bauern und Pfeile abfeuernden Bogenschützen wesentlich warcraftiger. Die Infanteristen (bewaffnet mit Schwertern, Hellebarden, Armbrüsten usw.) lassen sich wie gewohnt gruppieren und an strategisch relevanten Standorten plazieren, wo es dann zu mäßig animierten Kampfszenen kommt.

Petra Maueröder

Statement

Echtzeit, Wirtschaft, Strategie - von allem ein bißchen was und verpackt in wunderschöner „Mein großes Ritter-Buch"-Grafik. Diese kunterbunte Mischung macht LOR 2 zum „Müsliriegel" dieses Genres - kurzzeitig sättigend, aber die Wirkung hält nur für wenige Stunden an. Deshalb: Wenn's nicht unbedingt Camelot-Atmosphäre sein muß, bieten Civilization 2, Colonization etc. mehr für's Geld.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 70 MB	General Midi
CD 85 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4 Spieler)

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	80%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

Pyst

Komödiantenstadl

In der Filmindustrie gehören Persiflagen wie Die nackte Kanone oder Spaceballs bereits zum Schnee von gestern. In der Computerspiele-Industrie hat das aber bislang noch niemand gewagt. Parroty Interactive nimmt sich jetzt dieses neuen Genres an und bringt mit Pyst eine Parodie auf Myst auf den Markt.

Darf man der PR-Abteilung von Broderbund Glauben schenken, so befinden sich vier Millionen User weltweit im Besitz des interaktiven Diavortrags Myst. Ergo - so denkt sich Parroty Interactive - müßte dieser digitaltouristische Sauhaufen das einst so idyllische Inselparadies mittlerweile in eine Kloake verwandelt haben. Und so wandert der Spieler durch überbelegte Campingplätze, entlang verdreckter Strände, verbrennt ein paar Bücher in der gefürchteten Myst-Bibliothek und besucht andere - vage an das Spiel erinnernde - Umgebungen. Hin und wieder trifft man auf King Matruss, den benevolenten Herrscher von Myst Island, und dessen Söhne Prinz Sirup und der Prinz, der früher unter dem Namen Prinz bekannt war. Haha!

Wie in einem Bilderbuch bewegt man sich bei Pyst von Screen zu Screen.

Die Myst-Spieler haben die Landstriche über Jahre hinweg zerstört.

Wo ist das Spiel?

Es handelt sich weniger um ein Spiel, sondern vielmehr um eine (angeblich) parodistische Tour durch die Welt von Myst. Objekte können manipuliert, aber nicht benutzt werden, d. h. es handelt sich lediglich um Hot Spots, nach deren Anklicken eine Aktion folgt. Hierbei kann es sich um eine Animation oder einen Soundclip handeln. Es gibt kein Inventarsystem und keine direkte verbale Interaktion. Diesen offensichtlichen Mangel an echten Spielelementen versucht man durch reichlich Video auszugleichen. Um die CD auch vollzubekommen, werden noch ein „The Making of Myst"-Video sowie das Musikvideo „I'm Pyst" zugegeben. Beide sind ungefähr so unterhaltsam wie die lustigen Volksmusikanten.

Der Prinz, der früher unter dem Namen Prinz bekannt war. Pyst ist gespickt mit Kalauern dieser Art und sorgt eher für Tränensäcke als für Lachfalten.

Wo ist der Witz?

Computerspiele zu parodieren hört sich eigentlich wie eine gute Idee an. Allerdings sollte ein solches Produkt, das laut Verpackungstext den PC Junkie ansprechen soll, auch für diesen ausgelegt sein. Myst mag sich vielleicht vier Millionen mal verkauft haben, ist aber kaum ein Spiel, das sich innerhalb der reinen Spielergemeinde großer Beliebtheit erfreut. So ziemlich jedes CD-Laufwerk, jede Soundkarte und jeder neue Computer wird mit einer kostenlosen Version von Myst ausgeliefert. Parotty Interactive verspricht für die Zukunft weitere Parodien. Hoffen wir, daß man a) eine etwas glücklichere Wahl trifft und b) mehr Spielelemente einbaut.

Markus Krichel

Statement

Viel Lärm um nix. Parroty Interactive verspricht eine Parodie auf ein Computerspiel und vergißt, das Spiel einzubauen. Man rennt ziellos durch die Gegend, da es keine echte Aufgabe zu erfüllen gilt, und fragt sich schon bald, was das Ganze eigentlich soll. Einziger Lichtblick ist John Goodman in der Rolle des King Matruss. Was sich auf den ersten Blick wie eine gute Idee ausnimmt, versagt am Ende kläglich.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 680 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	60%
Sound	70%
Handling	62%
Spielspaß	20%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Parroty
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Shine

Mehr Shine als Sein

„Dieses Spiel ist kein Spiel! Es ist unfaßbar" - na, wer da nicht blindlings zugreift. Nicht nur die Tatsache, daß uns Gamedesigner Terry Rudat vom deutschen Programmier-Team Chilli Entertainment sein potentielles Kult-Adventure höchstpersönlich vorbeigebracht hat, macht Shine von BMG Interactive schon mal grundsätzlich interessant: Mit starker Musik, ästhetischen Videos, sauber gerenderten Grafiken und der beklemmenden Story bringt Shine elementare Voraussetzungen für das Setzen neuer Akzente in der Disziplin „Myst-Clone" mit.

In der düsteren Metropole Twilight City regiert seit neuestem die Musik. Mit einem fast schon genialen Soundtrack hypnotisiert ein munteres Trio namens The Trinity die Massen und avanciert damit schlagartig zur maßgeblichen Institution. Jetzt werden Sie sagen: Sowas gab's doch schon mal in den 60er Jahren, nur waren das halt damals vier Pilzköpfe. Stimmt. Nur ist das nicht die ganze Wahrheit über Twilight City: Da gibt es zum Beispiel die Music Corporation, die überall Video-Terminals installiert und dank der Trinity-Hymnen das Alltagsleben bestimmt. Und plötzlich verschwinden vermehrt Personen auf unerklärliche Weise; als jüngster Fall gibt der vermißte Jerrol E. Rätsel auf. Angeblich war der Journalist und Musiker mit einer Enthüllungs-Reportage über die Clone-Shops beschäftigt, in der endlich entlarvt werden sollte, woher das „Material" für die voll funktionstüchtigen Clones x-beliebiger Lebewesen stammt. Sie übernehmen nun den Part des „Shine" und sind primär unterwegs auf der Suche nach dem eigenen Ich. Während Ihrer Recherche „zwischen Realität, Traum und Wahn" werden Sie zwangsläufig auch auf einige makabre Geheimnisse von Twilight City stoßen.

Wer bin ich?

Wer Shine gespielt hat, wird nicht unberechtigterweise die Frage stellen, wo denn da die großartigen Innovationen verborgen sein sollen, die dieses Programm so „unfaßbar" machen. Antwort: Es gibt keine. Die Puzzles decken nur das übliche Spektrum ab - da werden Zahlencodes eingetippt, Melodien nachgespielt, geometrische Formen angeordnet, Schalter gedrückt, Hebel betätigt und komplizierte Mechanismen durchschaut. Auch der Spielverlauf hält sich mit Überraschungen zurück: Schritt für Schritt latscht man durch die Gassen von Twilight City, schaut sich launige Videos an, rüttelt an verschlossenen Türen und freut sich wie ein Schneekönig, wenn sich überhaupt irgendwas bewegt. Auf dem Bildschirm erscheint teils wunderschön gerenderte und mittels Raytracing veredelte SVGA-Grafik Marke

„3D Studio", im Hintergrund erklingt dazu Musik der Kategorie „Schwermetall" (u. a. von der Formation Schweisser), und wenn man sich anstrengt, macht sich sogar so etwas wie Gänsehaut-Feeling bemerkbar.

Wo bin ich?

Steuerungstechnisch hat Shine noch einige deftige Macken. Das fängt bereits damit an, daß man sich beim Anklicken des Links-/Rechts-Cursors mal um 90, mal um 180 Grad dreht, was die Navigation und Orientierung natürlich ungemein erleichtert. Eine Übersichtskarte von Twilight City zum Hin- und Herspringen zwischen den 35 Locations wäre der Spielbarkeit ebenfalls zugute gekommen. Sobald Sie sich in eine bestimmte Richtung bewegen oder etwas manipulieren können, ändert der Cursor seine Form. Der Haken an der Sache: Auf vielen Screens ist nicht ersichtlich, was auf einen Mausklick reagiert und was nicht. Konkretes Beispiel: Man hat ein mysteriöses Schaltpult vor sich, aber keinen Anhaltspunkt, a) wie es funktioniert, b) was es bewirkt und c) welche Knöpfe man überhaupt betätigen kann - der Cursor verrät es Ihnen jedenfalls nicht. Daß häufig Detail-Objekte (sprich: mehrere aufeinandergestapelte Pixel) in der Szenerie versteckt sind, macht die Angelegenheit nicht unbedingt einfacher. Schlicht und ergreifend gelöst: das Inventory-Handling. Auf den Tasten „1" bis „5" können Sie gefundene Gegenstände (im ganzen Spiel gibt es nur deren fünf) ablegen und jederzeit wieder hervorzaubern.

In Twilight City entdecken Sie überall Videobildschirme, denen Sie bei genauem Hinsehen/-hören etliche Hinweise entnehmen können.

Wo geh' ich hin?

„Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein, wie es scheint...", prognostiziert die Shine-Werbung. Das stimmt zumindest für diejenigen, die sich über die fehlenden 100 Mark in ihrem Geldbeutel ärgern, weil ihnen nach dem ersten Umhertappen die Problemchen von Geena, Natasha, Cozmilla und all den anderen Gestalten herzlich egal sind. Einsteiger sollten sich Shine auf gar keinen Fall ohne weiteres zumuten, denn das Frustpotential ist wegen der anspruchsvollen Puzzles immens. Das liegt vor allem daran, daß der Zusammenhang zwischen einem Rätsel und dessen Lösung oft etwas an den Haaren herbeigezogen wirkt. Wird eine allenfalls angedeutete Information in einer Videosequenz verpaßt, irrt man hilflos umher. Und daß Sie in diesem Adventure auch „sterben" können (wenngleich nur nach eindringlicher Vorwarnung), versteht sich von selbst.

Petra Maueröder ■

In den zum Teil prächtig gerenderten Grafiken sind Puzzles (hier: ein durch Symbole codierter Zugang) von gehobenem Schwierigkeitsgrad verborgen.

Statement

Unser aktueller Bastel-Tip: Shine wird in einer aufwendig gestalteten Blechdose ausgeliefert, die Sie gerade jetzt zur Weihnachtszeit prima zur Keksdose umfunktionieren können. Vielleicht hätte BMG Interactive gleich von vornherein Kekse hineinpacken und das Spiel ganz einfoch weglassen sollen? Neeeeeein, so schlecht ist Shine wirklich nicht. Für das Programm spricht z. B. die coole Atmosphäre, die sich durch den Hauch Esoterik, das steril-gespenstische Ambiente und ein kleines bißchen Horrorshow (wem gehört bitteschön dieser abgetrennte Finger?) unverkennbar an Shivers, 7th Guest und 11th Hour orientiert. Technisch ist Shine aber längst nicht mehr up to date; gerenderte Standbilder, Schmalspur-Animationen und Video-Schnipsel sind schließlich seit mehreren Jahren Standard. Vermeidbare Schwächen bei der Steuerung, mangelhafte Orientierbarkeit und Puzzles, die irgendwo zwischen „schwer" und „unfair" angesiedelt sind - das shine-t mir ein Spiel zu sein, das sich im Regal recht gut neben Lighthouse, Myst oder Rama macht. Ein typisches Multimedia-Gebräu aus bewährten Zutaten wie Macromedia und Quick-Time, das aber meilenweit von der Originalität eines Bad Mojo oder dem Flair von Zork: Nemesis entfernt ist.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 8 MB	General Midi
CD 1117 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	60%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	bereits erschienen

Cluedo

Mord ist Ihr Hobby

Graf Eutin wurde umgebracht. Ist der Täter in den Kreisen erzürnter Bundesliga Manager 97-Käufer zu suchen? Oder war's doch eher Oberst von Gatow? Cluedo, die PC-Umsetzung des gleichnamigen Parker-Brettspiels, glänzt mit edlen Videos und Multiplayer-Qualitäten.

Die auf der Packungsrückseite angekündigten „zwölf Mordfälle auf drei CD-ROMs" sind genaugenommen drei Fälle in vier Schwierigkeitsstufen. Der Spielablauf dürfte Cluedo-Spielern bekannt vorkommen: Eine Leiche, sechs Verdächtige, sechs mögliche Tatwaffen und eine noble Villa mit etlichen Zimmern (Saloon, Arbeitszimmer usw.) wollen in einen logischen Zusammenhang gebracht werden, um letzten Endes den Täter überführen zu können. Dazu wandert man schrittweise durch die Flure und rotiert in 90°-Schritten; innerhalb der Räume zeigen Ihnen Rundum-Kameraschwenks à la Zork: Nemesis die gerenderte Umgebung. Entsprechende Cursor-Symbole melden zu öffnende Türen, analysierbare Tische, Schränke und Schubladen.

Die üblichen Verdächtigen

In Rückblenden verfolgen Sie Dialoge, die sich an diesem Ort zugetragen haben; diese AVI-Videosequenzen inklusive sprödem Telekolleg-Charme hat Hasbro im englischen Original belassen und mit deutschen Untertiteln versehen. Sämtliche Erkenntnisse (Lageplan, Fotos, Gegenstände, Aussagen etc.) werden automatisch in einem Notizbuch vermerkt, auf das Sie jederzeit zugreifen können. Wenn Sie glauben, den Mörder, den Tatort sowie die Waffe zu kennen, klingeln Sie nach dem Butler und präsentieren ihm Ihre Theorie. Je nach Schwierigkeitsgrad bekommen Sie maximal drei Versuche zugestanden, um den Schuldigen zu überführen. Abgesehen von seltsam „grieseligen", verwaschenen Standbildern bewegt sich Cluedo auf gediegenem technischen Niveau und ist sogar multiplayerfähig, wobei bis zu sechs Detektive abwechselnd agieren.

Petra Maueröder ■

Statement

Zu Ihren erklärten Lieblingsprogrammen gehören Detektiv-Spielchen à la Der Golden Gate Killer? Wer selbst vor komplizierten Konstellationen und einer verwirrenden Fülle an Indizien nicht zurückschreckt, kauft sich mit der CD-ROM-Fassung von Cluedo eine ungemein unterhaltsame Variante des Parker-Originals, die allerdings nicht den Mehrmals-Spielspaß des Brettspiels bietet.

Fast stufenlos können Sie sich in den Räumlichkeiten der Villa um die eigene Achse drehen und das gesamte Mobiliar in Augenschein nehmen.

Was zu beweisen war: Sämtliche Bewohner der Villa des Grafen Eutin werden mit den in Frage kommenden Tatwaffen konfrontiert.

I'm walking: Die Fußmärsche durch die Flure können mittels Lageplan umgangen werden.

Was bisher geschah: In kurzen Video-Rückblenden erfahren Sie, was sich vor und nach dem Mord in den einzelnen Zimmern zugetragen hat.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA ●	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 2 MB	General Midi
CD 1688 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
max. 6 Spieler an einem PC

RANKING

Denkspiel/Adventure

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	bereits erschienen

Wizardry: Nemesis

Abenteuerurlaub

Wenn Sie zu der Sorte Spieler gehören, die bei der Ankündigung des Titels Wizardry: Nemesis bereits in freudiger Erwartung eines ausgedehnten Rollenspiel-Erlebnisses mit anhängiger Dungeonhatz die Bleistifte spitzt und das Rasterpapier aus der Schublade holt, können Sie sich diese Mühe sparen.

Nemesis, so verkündet nämlich der Verpackungstext, ist ein Abenteuerspiel. Oder zumindest fast. Denn so ganz konnten sich die Rollenspiel-Experten von Sir-Tech doch nicht von ihrem Lieblingsgenre losreißen, und im Grunde folgt der Held des Spieles den typischen Gegebenheiten des Rollenspiels. Sie übernehmen die Rolle eines namenlosen Abenteurers, der just, als er durch seine neue Heimat Galicia wandert, von einem rüpelhaften Drachen zur Schnecke gemacht wird. Rian, der ortsansässige Magier, kommt gerade noch rechtzeitig, um Ihnen das Leben zu retten. Von ihm erfahren Sie auch, daß Sie von einem dunklen Schatten behaftet sind, ein Umstand, der sich nur durch Inbesitznahme der fünf sagenumwobenen Talismans von Nitheria revidieren läßt. Auf Ihren Reisen durch die Welt von Nemesis erlernen Sie die zum Überleben notwendigen Kampftechniken, finden Waffen und Rüstungen aller Art und sammeln Erfahrungen im Bereich der Magie.

Die Bewaffnung und Ausstattung des Spielcharakters erfolgt über eine Inventarseite, auf der Sie die entsprechenden Objekte an die äquivalenten Körperteile klicken. Die Anzahl der Zaubersprüche ist auf acht begrenzt. Da jeder Spruch sowohl für Angriffs- als auch für Verteidigungszwecke eingesetzt werden kann, verfügt man de facto über sechzehn Spells. Zum Aktivieren dieser Elemente ist es notwendig, ein magisches Element in der linken Hand zu halten, während die andere den Spruch leitet. Die Kontrolle des Kampfsystems erfolgt über die Maus, wobei die Maustasten die Hände repräsentieren. Zum Anvisieren empfindlicher Körperteile plazieren Sie ein Fadenkreuz über die gewünschte Stelle. Durch Mausklick erfolgt ein direkter Frontalangriff, während durch rapides seitliches Bewegen die entsprechende Stichwaffe quer über den Körper des Gegner gezogen wird. In der Praxis erweist sich der Frontalangriff als effektivste Technik. Obwohl Wizardry: Nemesis aus der Ich-Perspektive gespielt wird, sind „freie Bewegungen" nicht möglich. Wie bei einem traditionellen Rollenspiel bewegt man die Spielfigur „Schritt für Schritt", seitlich kann aber auch ausgewichen werden. Die vorhandenen Puzzles sind von mittlerer Schwierigkeit und für erfahrene Spieler kein Problem. Das Hauptaugenmerk liegt also wieder einmal auf den Kämpfen, um Erfahrungspunkte zu sammeln und seinen Helden auf diese Weise voranzutreiben.

Markus Krichel ■

Zaubersprüche werden durch Animationen sehr schön visualisiert.

Die grafische Gestaltung von Nemesis kann durchweg begeistern.

Wizardry: Nemesis verfügt über ein kinderleichtes Interface. In der oberen Bildschirmleiste liegen die Zaubersprüche und befindet sich das Inventory.

Statement

Wer ein riesiges Rollenspiel im Stil von Wizardry erwartet, wird von Nemesis enttäuscht sein. Sir-Tech versucht mit diesem Spiel, den Markt für jene Spieler zu öffnen, die gerne mal ein Rollenspiel ausprobieren würden, aber vor der Komplexität solcher Spiele wie DSA oder eben Wizardry zurückschrecken. Und dieses Ziel wurde erreicht. Als Rollenspiel Light mit Abenteuercharakter kann Nemesis durchaus überzeugen.

Specs & Tecs

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 40 MB	General Midi
CD 3500 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Ranking

Adventure

Grafik	83%
Sound	79%
Handling	65%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sir-Tech
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

Destruction Derby 2

Zerstörungswut

Mit der ersten Ausgabe von Destruction Derby konnte Psygnosis einen echten Hit auf dem PC landen. Mit neuen Strecken, realistischerem Fahrverhalten und Windows 95-Unterstützung soll der Nachfolger die Spielergemeinschaft ein weiteres Mal für die martialische Fahrsimulation begeistern.

Nicht nur Fahrzeugteile fliegen durch die Lüfte: so manches Mal wird man von einem gegnerischen Fahrzeug im Landeanflug erschlagen.

In insgesamt vier Bowls kann man sich Gefechte ums blanke Überleben liefern. Die runden Plätze eignen sich nur zum gegenseitigen Zerstören.

Las Vegas bei Nacht: Vor den Spielkasinos ist die Hölle los (oben). Neue Feuer- und Raucheffekte sorgen bei langsamer Fahrt für wenig Durchblick (Mitte). Selbst mit fehlenden Reifen kann man sich noch bis ins Ziel retten (unten).

Wie bisher auch, geht es bei Destruction Derby 2 weniger darum, möglichst als erster über die Ziellinie mehr oder weniger anspruchsvoller Rennstrecken zu fahren, als vielmehr den virtuellen Zuschauern spektakuläre Crashs zu bieten. Für jeden 360-Grad-Dreher, den man bei einem der 19 Konkurrenzfahrzeuge verursacht, erhält man 50 Punkte, für 180-Grad- oder 90-Grad-Dreher entsprechend weniger. Daß Destruction Derby durchaus auch den Taktiker anspricht, verdeutlicht auch die Punktverdopplung, die es für einen Crash mit dem führenden Fahrzeug gibt. Es ist also durchaus möglich und sinnvoll, sich in einer ruhigen Ecke auf die Lauer zu legen, um vorbeifahrende Autos „abzuschießen". Knapp 300 Punkte benötigt man für einen Sieg, was nur auf den ersten Blick eine leicht erreichbare Summe zu sein scheint. Im Gegensatz zum ersten Teil von Destruction Derby wurde den Fahrzeugen ein echtes amerikanisches Fahrmodell verpaßt, was nichts anderes heißt, als daß auf Spurtreue und Bodenhaftung völlig verzichtet wurde. Die drei Fahrzeugtypen schaukeln sich sogar bei Lastwechseln auf, es ist also problemlos möglich, daß ein einziger Lenkfehler zu einem selbstverschuldeten Crash führt. Die neu eingeführte Physik erlaubt nun auch

Statement

Ein realistisches Fahrmodell in einem Action-Rennspiel wie Destruction Derby? Sorry, Psygnosis, aber das gehört hier einfach nicht hin. Trotz der wunderschönen Grafiken und der gut designten Strecken kann das Spiel seinem Vorgänger längst nicht das Wasser reichen, leider wurde nicht einmal ein echter Mehrspieler-Modus integriert. Als Stock-Car-Simulation mag Destruction Derby 2 noch durchgehen, als Actionspiel ist es einfach zu schwierig.

Sprünge und hochschleudernde Fahrzeuge. Auf den insgesamt sieben Strecken finden sich einige Schanzen, die nur bei perfekter Anfahrt eine gelungene Landung garantieren - anderenfalls begeistert man die Zuschauer mit Schrauben und Drehflügen, die nicht selten mit einer Dachlandung enden. Konnte man bei Destruction Derby auch als ungeübter Fahrer Punkte sammeln, so sollte man sich nun erst einmal einige Tage Zeit nehmen, um sein Fahrzeug beherrschen zu lernen. Auch ertragreiche Korambologen sind nun weitaus schwieriger, da die unfallträchtigen Kreuzungen von den Rennstrecken entfernt wurden.

Schadensbegrenzung

Selbstverständlich lassen sich nicht beliebig viele Karambolagen durchführen, schließlich ist das eigene Fahrzeug nicht gepanzert. Die Anzeige am unteren rechten Bildrand informiert über den Status des Fahrzeugs: je stärker die sechs Anzeigen leuchten, desto mehr sollte man sich vor weiteren Beulen in acht nehmen. Einmol pro Rennen kann man an die Box fahren und innerhalb von nur fünf Sekunden seine Schäden beheben. Völlig intakt aus der Box zu kommen, ist selbst bei leichteren Schäden völlig unmöglich. Grafisch orientiert sich Destruction Derby 2 am Mittelfeld des Rennspielgenres: auf einem Pentium 100, die offizielle Mindestanforderung, ist der VGA-Modus in allen Details zu fahren. Um auch SVGA mit einem nicht zu nahen Horizont genießen zu können, sollte der Prozessor jedoch eine Klasse darüber liegen. Für eine ausreichend aggressive Stimmung sorgt der Metal-Soundtrack, der auch Heavy-Abgeneigten ins Blut gehen dürfte.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 56 MB	General Midi
CD 596 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Rennspiel	
Grafik	65%
Sound	73%
Handling	70%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

Imagination Pilots, für ihre Interaktiven Spielfilme der ersten Stunde berüchtigt, lassen wieder etwas von sich hören: Eraser Turnabout, das Spiel, das nach eigener Aussage dort beginnt, wo der Film mit Arnold Schwarzenegger aufhört, macht auch da weiter, wo Imagination Pilots aufhörte.

Eraser Turnabout

Bitte löschen

Da man nur einen Ausschnitt der Szenerie sieht, können Terroristen unbemerkt Handgranaten in den Rücken werfen. Schnelles Umsehen ist nicht möglich.

Schießt man auf herumfliegende Magazine, steigt der eigene Munitionsvorrat logischerweise an.

Das persönliche Profil hat lediglich laut Handbuch Einfluß auf das Spiel.

Imagination Pilots hörte nämlich auf beim Programmieren von wenig kurzweiligen Interaktiven Spielfilmen wie beispielsweise Panic in the Park. Zwar kann Eraser mit einem bestimmt nicht billigen Filmtitel aufwarten, damit haben sich die Ähnlichkeiten mit Arnold Schwarzeneggers Actionfilm aber auch schon erledigt. Weder findet sich in dem Spiel richtige Action noch ist es ein Film im herkömmlichen Sinn. Drei unterschiedliche Spielformen werden, mit teils aus völlig an den Haaren herbeigezogenen Begründungen, aneinandergereiht: die Shooting-Gallery, die Logikrätsel und die interaktiven Spielfilmsequenzen. Die Shooting-Gallery hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Virtua Cop, anders als bei dem Spielhallenklassiker sind bei Eraser aber keine schnellen Bewegungen möglich, man hat die relevante Spielfläche nicht im Blick und der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch. Hat man einen Einsatzort von Terroristen befreit, muß man sich dort in einem 3D-Modus umsehen. Man bewegt sich stets schrittweise und unter Zeitdruck, dabei muß man weitere Terroristen erledigen, Geiseln befreien oder Rätsel suchen.

Ein Schritt vor dem Abgrund

Bei diesen Rätseln handelt es sich um neun Logikrätsel übelster Sorte, die den Spieler unter Zeitdruck zu nur selten nachvollziehbaren Lösungen nötigen. Das ganze Spiel präsentiert sich dank ungeheurer Ladezeiten und langsamer Grafiken äußerst zäh und motiviert nur wenig dazu, sich durch die ganze Story zu quälen. Die meisten Teile des Spiels lassen sich nämlich auch direkt anwählen, lediglich die drei Spielfilmsequenzen bleiben außen vor. Um ein großes Manko handelt es sich dabei nicht, da es wenig Spaß macht, bei einem einzigen falschen Schritt gleich zu sterben. Die Rolle, die im Spielfilm von Arnold Schwarzenegger übernommen wurde, hätte man sich doch etwas aufregender vorgestellt.

Harald Wagner ■

Statement

Bei Panic in the Park konnte man sich wenigstens an dem Baywatch-Girl Erika Eleniak erfreuen, an Eraser gibt es außer dem Titel nichts Erbauliches mehr. Unfair, unlogisch, unzusammenhängend und sehr langsam - selbst in ihren Interaktiven Spielfilmen konnten Imagination Pilots zeigen, daß man es besser kann. Schön, daß die USK die Abgabe an Minderjährige nicht empfiehlt.

Eines der wenigen nachvollziehbaren Spielchen: man muß der roten Partei die Verbindung zwischen den gegenüberliegenden Seiten verbauen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 64 MB RAM, OktoSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	64%
Sound	50%
Handling	45%
Spielspaß	23%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Blood and Magic

Blutige Finger

Ein Strategiespiel, das Interplay in Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Magnaten TSR produziert hat, läßt eigentlich auf viel hoffen. Doch leider kann Blood & Magic nicht in der höchsten Liga mitspielen, einige Ungereimtheiten verhindern den Erfolg.

Im finstersten Mittelalter, als noch Gargoyles durch die Lüfte flogen, überfiel ein König das Nachbarreich. Dessen mutiger König ließ das natürlich nicht auf sich sitzen und sprach, bevor er sein Leben aushauchte, noch einen Fluch auf den Aggressor aus. Diesen zu erfüllen ist die Aufgabe des Spielers, der sich dazu mit der ganzen Wunderwelt dieses Fantasyreiches auseinandersetzen muß. Zu Beginn hat man nur wenige Basic Golems, die in erster Linie dazu dienen, das herumfliegende Mana einzufangen. Mit diesem Mana kann man wiederum Basic Golems erschaffen, die unter Einsatz von weiterem Mana in speziellen Gebäuden in andere Wesen verwandelt werden können, z.B. in Heiler, Bogenschützen, Gargoyles etc. Diese Gebäude werden ebenfalls aus Basic Golems erschaffen, so daß man hauptsächlich damit beschäftigt ist, diese putzigen Kerle zu erschaffen.

Mana melken

Das Mana wird in der Blutschmiede gesammelt, allerdings übertragen die Golems das Mana nicht selbst, sondern müssen vom Spieler einzeln dazu animiert werden. Da für ein stabiles Gleichgewicht mindestens 15 Golems nötig sind, ist das ständige Melken dem Mausfinger äußerst lästig.
Immerhin fällt der Kampf gegen den sehr fair spielenden Computergegner sehr leicht: die Einheiten verteidigen sich selbständig, und auch die Karten sind mit Landschaften, Städten und zufällig verteilten Goodies sehr abwechslungsreich gestaltet. Die hohe Anzahl unterschiedlicher Einheiten und Gebäude lassen den Spieler lange Zeit immer neue Strategien erstellen, um das Spiel wirklich zu beherrschen, darf man viele Wochen Übungszeit einrechnen.

Harald Wagner ■

Statement

Fast wäre ein echter Hit im Genre der Echtzeit-Strategiespiele geboren worden. Phantasievolle Einheiten mit unterschiedlichsten Eigenschaften, ein ausgeklügeltes Magiesystem und wirklich gute Missionen können leider nicht verhindern, daß sich Blood & Magic durch das unsinnige Mana-holen nur sehr zäh spielt. Ein beachtenswerter Einstieg in den Strategiebereich, aber leider nicht mehr.

Eine Armee von nur acht einfachen Kämpfern ist in den ersten Levels fast unbesiegbar. Selbst ein Schwarm Gargoyles hat kaum eine Chance.

Idyllische Dörfer, Bäche und Vegetation sorgen auf den Karten für die nötige Abwechslung.

Bei einem Plausch macht man den Feinden schnell klar, daß sie unerwünscht sind.

Im Stehen sehen Golems aus wie Türme. Diese Gruppe Golems ist zum Manasammeln eingeteilt, jeder Golem muß einzeln gemolken werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 215 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler via Netz/Modem

RANKING

Strategie

Grafik	73%
Sound	61%
Handling	40%
Spielspaß	61%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-
Release	Januar 97

Ganze vier Jahre mußten Science Fiction-Fans auf ein offizielles Spiel zur erfolgreichen Kinoserie warten. Powerfrau Lieutenant Ripley hat es schließlich aber doch noch geschafft: die Alien-Jagd zum Mitspielen ist seit November für PC, Saturn und PlayStation erhältlich.

Alien Trilogy

Nachzügler

Die Feuerwand wird den Aliens sicher nicht gut bekommen. Am „Motion Tracker" rechts unten erkennt man, ob Biester in der Nähe sind.

Die Pistole ist die einzige Waffe, die man zu Spielbeginn besitzt. Weitere müssen gefunden werden.

Hier nicht zu sehen: die Kugeln fliegen nur im Schneckentempo.

Sie wollen Ihren Kindern etwas mitbringen? Dann nehmen Sie doch Alien Trilogy - denn da haben Sie gleich drei Filme in einem! Tatsächlich orientiert sich der Action-Shooter am Stoff aller drei Alien-Filme. In über 30 düsteren Levels gehen Sie - wie einst Ripley - auf die Jagd nach außerirdischen Kreaturen. Die grafische Aufmachung und die Ausstattung erinnern an 3D-Action-Kost von durchschnittlicher Qualität: Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, insgesamt stehen fünf unterschiedlich starke Waffen zur Verfügung und die Steuerung weicht ebenfalls nicht weit von der Norm ab. Da Acclaim sich die Original-Lizenz der Kinoreihe sichern konnte, sehen sowohl die Aliens als auch das Inventar der „besuchten" Raumstationen so aus, wie man sie aus dem mittlerweile vier Jahre alten Film in Erinnerung hat. Interessant ist der vielfältige Missionsaufbau, der aus allen drei Streifen willkürlich zusammengesetzt wurde. Beispielsweise geht es nicht nur darum, alle im Gebäudetrakt befindlichen Aliens aufzuspüren und abzumurksen, sondern bestimmte Wege für nachrückende Truppen freizuschlagen.

Tolle Atmosphäre - technisch eher Mittelmaß

Genau wie im Kino gehört ein Bewegungsmelder zu Ihrer Grundausrüstung. Auf den ist der Spieler auch oft genug angewiesen, denn an Gegnern herrscht kein Mangel. Die eklig aussehenden Aliens kommen - je nach Alter - in verschiedenen Formen vor: Relativ harmlos sind da noch die spinnenähnlichen Facehuggers, denen mit einem Schuß aus der 9-Millimeter beizukommen ist. Etwas härter wird es dann, wenn man auf Bestien der ausgewachsenen Sorte trifft - da sollte vorsichtshalber gleich zum Flammenwerfer gegriffen werden. Genretypisch sind die einzelnen Szenarien mit Bonusgegenständen gespickt, etwa Medi-Packs oder bessere Ausrüstungsteile. Eine recht seltsame Dreingabe für Multiplayer-Freaks sind zehn Levels, in denen Ripley gar nicht vorkommt.

Thomas Borovskis ■

Statement

Selbst ein Alien-Fan bekommt hier gemischte Gefühle. Auf der einen Seite stehen Features wie die gute Gegner-KI, die erstklassige Spielmusik und die spannende Atmosphäre. Auf der anderen Seite nerven das seltsame Gehüpfe der Spielfigur, die unrealistischen Schüsse sowie die fürchterlich pixeligen Alien-Sprites. Wer kein Sammler von Aliens-Artikeln ist, sollte zu Konkurrenzprodukten greifen.

Die charakteristische Hinterhältigkeit der Aliens wurde sehr gut aus dem Film übernommen. Sie springen den Spieler an, umschleichen ihn usw.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur
	SVGA	Maus
DOS/WIN	3.1	Joystick
WIN	95	SoundBlaster
HD	2 MB	General Midi
CD	101 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
10 Netzwerk-Levels

RANKING

Action

Grafik	65%
Sound	82%
Handling	70%
Spielspaß	64%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Realms of the Haunting

Gothic

Wer in Cornwall mit dem Auto Lizard Point, den südlichsten Punkt der Küste, ansteuert, wird fast zwangsläufig die Stadt Helston durchfahren müssen - eigentlich kein ungewöhnlicher Ort: ein renommiertes Internat und idyllische Ferien-Unterkünfte prägen das Bild. Die britische Softwarefirma Gremlin jedoch macht aus dem verschlafenen Helston kurzerhand Hellston, und damit bricht in dieser Kleinstadt buchstäblich die Hölle los...

Realms of the Haunting orientiert sich bei der grafischen Gestaltung der Levels zwar an den 3D-Klassikern von id-Software, übertrifft diese jedoch in Sachen Abwechslungsreichtum bei weitem.

Der junge Adam Randall hat sich lange nicht zuhause blicken lassen. Immer wieder verschob er den längst fälligen, aber unangenehmen Besuch bei seinem Vater, dem Pfarrer der Gemeinde St. Michaels. Doch nun ist es zu spät: der Geistliche verstarb plötzlich, und ein zwielichtiger Unbekannter überbringt Adam persönlich ein seltsames Paket, in dem sich einige Bruchstücke von rätselhaften Artefakten befinden. Um zu ergründen, was es mit den mysteriösen Gegenständen auf sich hat, begibt sich Adam schließlich doch in seine Vaterstadt Hellston und sieht sich unvermittelt in die alptraumhaftesten Ereignisse seines Lebens verstrickt.

Schon beim ersten Durchstreifen des düsteren alten Landhauses, das ihn bereits seit einiger Zeit immer wieder im Schlaf verfolgte, fallen ihm eigenartige Dinge auf: sehr lebendig wirkende Augen an der Wand scheinen ihn auf Schritt und Tritt zu verfolgen, Türen wurden mit Symbolen beschmiert, die einem Satanskult entstammen könnten, und ein widerlicher Gestank erfüllt die Luft. Tatsächlich: Adam ist nicht allein. In der Bibliothek erscheint ihm sein Vater und fleht ihn um Rettung an. Er schildert dem heimgekehrten Sohn die Leiden, die „sie" ihm antun, und verweist auf einen grün leuchtenden Stein, mit dem ihn die bösen Mächte in ihrer Gewalt halten. Doch die Begegnung währt nicht lange: urplötzlich tauchen aus dem Nichts mehrere Ritter in voller Rüstung auf und bringen den Pfarrer mit ihren Zweihändern zum Schweigen. Lebensgefährlich wird es für Adam selbst in dem Moment, in dem er eine Geheimtür entdeckt und in die unergründlichen Gewölbe der Finsternis hinabsteigt.

Dungeons & Dragons

Unglaublich, welch ausgedehnte und verwinkelte Gänge sich unter dem alten Haus dahinschlängeln! Und das feuchte, modrige Terrain scheint genau die richtigen Lebensbedingungen für allerlei lichtscheues Gesindel zu bieten. Schon bald setzen Adam säbelbewehrte, orientalisch anmutende Schergen der bösen Mächte und mech-artige Kampfmaschinen nach, die wie die Köpfe der Hydra in Massen aus dem Boden hervorwachsen. In den meisten Fällen lassen sich diese Gegner jedoch recht leicht überlisten, denn sie verhalten sich recht „dumm" und nehmen einen nicht mehr wahr, wenn man sich z. B. hinter einem Mauervorsprung versteckt. Von dort aus kann man ihnen dann bequem den Garaus machen. Je weiter Adam jedoch vordringt, desto hartnäckiger und hinterlistiger werden auch seine Widersacher. Sie locken ihn dann schon einmal in einen Hinterhalt und greifen ihn von allen Seiten an oder verfolgen ihn bis in die finstersten Winkel, in denen er sich sicher wähnt. Als besonders unangenehm erweisen sich in dieser Hinsicht die machetenschwingenden Skelette, die stets in Horden auftreten und sich wieselflink fortbewegen können.
Glücklicherweise ist jedoch nicht alles böse, was sich in der Umgebung des cornischen Landhauses tummelt. So trifft Adam u. a. in den Katakomben auf den Ritter Aelf, der ihm von diesem Moment an mit seinem Rat zur Seite steht, und macht die Bekanntschaft der schönen Rebecca, die über die Gabe des Gedankenlesens verfügt.

Genre-Highlight

Realms of the Haunting präsentiert sich als 3D-Action-Adventure, das seine Wurzeln primär bei id Software (Level- und Gegner-Design) und der Alone in the Dark-Reihe von Infogrames (Puzzles) zu haben scheint. Das Grusel-Epos gliedert sich in 20 Levels, in denen

In einem Moment läßt man sich noch von einer feierlichen FMV-Szene verzaubern, und eine Sekunde später geht's schon wieder hart auf hart...

Nur wer im Besitz eines Artefakts ist, kommt durch diese Tür (oben).

der Spieler aus der Ich-Perspektive das Terrain durchstreift und sich mit 12 verschiedenen Waffen gegen 20 Gegnertypen zur Wehr setzen muß. Kampfszenen und Puzzles halten sich im Spiel in etwa die Waage, und zur Bewältigung des Ganzen bietet das Programm nicht weniger als 45 magische Items, 155 Inventory-Gegenstände sowie mehrere hundert Objekte auf, mit denen interagiert werden kann. Bei der Lösung der Rätsel erweisen sich darüber hinaus die zahlreichen Karten und Schriftstücke als hilfreich, die über die Levels verstreut sind. An markanten Stellen wird das Geschehen immer wieder von FMV-Sequenzen unterbrochen, in denen Adam beispielsweise wichtigen Personen begegnet oder die Handlung eine entscheidende Wendung nimmt. Zwar bieten diese Szenen nicht gerade das Optimum des technisch Möglichen, aber die überwältigenden Leistungen der Schauspieler, die ihre Charaktere überzeugend mit Leben erfüllen, und die hochdramatische Musikuntermalung sorgen dafür, daß es einem bei diesen Szenen regelmäßig eiskalt den Rücken runterläuft.

Gänsehaut mit Komfort

Gremlin hat alles unternommen, um Realms of the Haunting so benutzerfreundlich wie möglich zu gestalten. Selbst an die Besitzer schwachbrüstigerer Rechner wurde gedacht: je nach Hardware-Ausstattung kann sich der Spieler für eine von sieben Grafikauflösungen entscheiden (siehe Kasten) und den Aktions-Bildschirm in mehreren Stufen vergrößern oder verkleinern.

Auf Schritt und Tritt hat man in ROTH unheimliche Begegnungen der schaurigen Art (oben).

Nichts wie weg - die flinken Skelette hacken gnadenlos auf einen ein und verfolgen einen überallhin.

Grafik nach Maß

SVGA

VGA

Leider war in der Vorabversion, die uns Gremlin zum Test zur Verfügung stellte, der 640 x 480-SVGA-Modus noch nicht für alle Levels implementiert, so daß wir Ihnen noch keine atemberaubend schönen Bilder aus den späteren Spielabschnitten bieten können. Die bereits fertiggestellten Stages vermitteln jedoch schon einen sehr guten Eindruck davon, welch eine Augenweide die Endversion des Spiels darstellen wird.
Der Spieler bekommt höchstwahrscheinlich die Auswahl aus sieben verschiedenen Auflösungen von 320 x 200 Pixeln bis hin zu 640 x 480 Bildpunkten im Vesa-SVGA-Modus. Auf diese Weise wird auch auf „kleineren" Pentiums völlig ruckelfreies Bewegen durch die 3D-Umgebung möglich, SVGA in Fullscreen-Darstellung läuft auf einem Pentium 133 mit 16 MB RAM absolut flüssig ab. Natürlich wirken dagegen die VGA-Auflösungen reichlich grob, aber der Test hat gezeigt, daß dies der prickelnden Atmosphäre des Spiels kaum Abbruch tut.

Immer wieder wachsen unvermittelt mech-artige Kampfmaschinen aus dem Boden - gefährlich werden sie aber nur, wenn sie in Massen auftreten.

Bestiarium

Nur damit Sie einen Eindruck von der Vielfalt bekommen, die bei den verschiedenen Gegnern in Realms of the Haunting geboten wird, stellen wir Ihnen an dieser Stelle sechs besonders gelungene Exemplare vor. Deutliche Anklänge an Figuren aus ids 3D-Klassikern und LucasArts' Star Wars-Spiel lassen sich zuweilen nicht ganz verleugnen...

In einer feierlichen Szene nimmt Adam ein Artefakt und einen Stab entgegen, der ihm Macht verleiht.

Von dem Moment an, in dem Adam den Geheimgang in den Dungeon betritt, ist er vor nichts mehr sicher.

Besonders die Monumentalität mancher Räume reißt einen immer wieder zu Begeisterungsstürmen hin.

Die Steuerung läßt sich auf Wunsch komplett über die Maus abwickeln, besser bewährt hat sich in der Praxis jedoch eine Verbindung von Tastatur- und Mausbedienung. Dabei bewegt man seine Spielfigur mit wenigen Tasten durch die Levels und erledigt „händische" Aktionen wie Schießen, Schlagen, das Manipulieren oder Betrachten von Objekten via Mausbuttons. Ein verstecktes Menü, das neben Sound-, Grafik- und Speicher-Optionen auch das übersichtlich gegliederte Inventory enthält, läßt sich durch einen Klick auf Adams Porträt in der linken oberen Bildschirmecke auf den Screen holen. Das Inventory ermöglicht übrigens nicht nur die Anwahl der einzelnen Items, sondern ebenso deren nähere Betrachtung. Auch über sämtliche Personen, denen man im Verlauf des Spiels begegnet, lassen sich hier Informationen abrufen.

Monster-Atmosphäre

Mag man die einzelnen Elemente, aus denen sich Realms of the Haunting zusammensetzt, in ähnlicher Qualität auch schon in anderen Programmen gesehen haben, so ist das Gremlin-Programm dennoch in einem Punkt nur schwerlich zu übertreffen: die ungemein dichte Grusel-Atmosphäre und die knisternde Spannung, die sich vom ersten Moment an aufbaut und dann durchgehend aufrechterhalten wird, habe ich in solcher Intensität noch in keinem anderen Spiel erlebt. Erzielt wird dieser Gefühlssturm durch die geniale Chemie aus den bereits erwähnten hervorragenden Schauspieler-Leistungen, dem perfekten Timing von Spiel- und Videosequenzen und einer Klangkulisse, die geschickt mit den Gegensätzen von mageren FM-Sounds und der vollen Wucht eines gigantischen Sinfonieorchesters spielt.

Herbert Aichinger ■

Statement

Wann ist es Ihnen beim nächtlichen Computerspiel zum letzten Mal passiert, daß Sie zwischendurch immer wieder einen flüchtigen Blick über die Schulter geworfen haben, um sich zu versichern, daß da nicht plötzlich der Geist eines längst verblichenen Rittersmanns im klirrenden Waffenrock hinter Ihnen steht? Bei Realms of the Haunting kann Ihnen das durchaus passieren. Aber damit nicht genug: in einem Moment sind Sie betäubt von der atemberaubenden Schönheit einer ruhigen Videosequenz, und im nächsten Augenblick werden Sie aus Ihren Träumereien sofort wieder ins brutale Leben zurückgerissen: verdattert sehen Sie sich umgeben von einer Horde streitbarer Gesellen, die Ihnen von allen Seiten ans Leder wollen...Noch nie ist mir ein Action-Adventure mit einem ähnlich perfekt aufgebauten Spannungsbogen untergekommen. Realms of the Haunting spielt sich rasant, ohne rasant durchgespielt zu sein - d. h. Puzzles und Gegneraufkommen sind so wohldosiert, daß Frustration eigentlich an keiner Stelle entsteht. Gleichzeitig zeichnet sich das Game durch seinen enormen Umfang aus - an einem Wochenende läßt sich Realms jedenfalls kaum durchspielen. Eines sollten Sie jedoch auf jeden Fall beherzigen: Realms of the Haunting eignet sich nicht für Kinder oder Zeitgenossen mit allzu sensiblem Nervenkostüm - und das, obwohl eigentlich im ganzen Programm kaum Splatter-Effekte zu sehen sind. Realms of the Haunting braucht keine Holzhammer-Methoden, um Spannung zu erzeugen - ein untrügliches Zeichen für überragende Qualität.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 90 MB	General Midi
CD 2200 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	83%
Sound	83%
Handling	85%
Spielspaß	87%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 120,-
Release	Dezember

So your guys wonna be cowboys: Nailmi und Wydoncha Jugg haben sich für ihre heiße Bühnenshow einen wackeren „Freiwilligen" herausgepickt.

Wenn man der Bibliothekarin „Victorian Principles" die richtige Lektüre untermogelt, wird aus ihr in kürzester Zeit die unersättliche Vicky.

Leisure Suit Larry 7: Sail For Love

One-Night-Stand

Let's talk about sex, baby: Als Teilnehmer einer luxuriösen Kreuzfahrt hat Larry Laffer alles im Griff auf einem sündigen Schiff. Schließlich tummeln sich an Bord des Ozeanriesen MS Bouncy genügend Opfer der Kategorie „Hochgeschlitzt & Tiefdekolletiert", die allerdings nur mit dezenter Begeisterung auf den windigen Playboy und seine Standard-Anmachsprüche (vor denen jede bessere Jugendzeitschrift warnt) reagieren. Mit Larry 7 enthüllt Spieldesigner Al Lowe den bislang schärfsten Teil seiner Adventure-Serie.

Gegensätze ziehen sich aus: Auf der einen Seite langbeinige Beauties mit üppiger Oberweite, auf der anderen ein etwas zu kurz geratener Mittvierziger mit einem Gesicht, das nur eine Mutter lieben kann. Da hilft alles nix - der Weg in die Koje des weiblichen und ausgesprochen attraktiven Käptns führt nur über ein halbes Dutzend anderer Frauen, die sich wahlweise durch ausdauerndes Gelaber, eiligst herbeigeschaffte Aufmerksamkeiten oder niederträchtige Tricks rumkriegen lassen - Larry ist also noch ganz der alte. Derselbe Polyester-Anzug, derselbe Haarschnitt, dieselben Kalauer. Das sind aber auch die einzigen Gemeinsamkeiten mit den fünf vorangegangenen Larry-Folgen, denn ansonsten wurde das Konzept völlig umgekrempelt.

The Beauties and the Beast

Das fängt bereits bei der Grafik an, die mit SVGA-Animationen in Zeichentrick-Qualität ein stimmiges Ambiente abgibt. Scrolling à la King's Quest 7

Statement

Der neue Larry - noch frecher, noch schlüpfriger, noch vulgärer als alle bisherigen Folgen. Und leider viel zu schnell durchgespielt: wer konsequent dabeibleibt, schafft Larry 7 problemlos an einem Wochenende, Profis noch schneller. Woran liegt's? Eine überschaubare Auswahl an Locations, maximal ein Dutzend Gegenstände im Inventory und vorgegebene Smalltalk-Themen ermöglichen zügige Fortschritte; der Punktezähler rast manchmal schneller als Larrys Puls beim Anblick einer entblößten Schönheit. Die eingeschworenen Fans werden trotzdem positiv überrascht sein von der bestechenden Logik der meisten Puzzles, dem Wortwitz (zumindest in der englischen Version), der erstmals live eingespielten Hintergrundmusik und dem handlichen Interface, das nicht nur innovativ, sondern auch höchst praktikabel ist. Ein denkbar „erwachsenes" Adventure also, das aber qualitativ (Grafik, Rätsel, Humor) eine Genialitäts-Klasse unterhalb eines Toonstruck oder Down in the Dumps rangiert.

Praktisch: Dank der überaus nützlichen Übersichtskarte des Traumschiffs ist jede Location nur einen Mausklick entfernt.

aus gleichem Hause fehlt allerdings, und auch das Scaling läßt zu wünschen übrig, da sich der Hauptdarsteller stellenweise in seine Pixel auflöst, sobald er sich auf den Betrachter zubewegt. Gleichzeitig fehlen Sequenzen für Fehlversuche; stattdessen werden Sie mit einem der dreieinhalb Standard-Körbe vom Off-Sprecher abgefertigt. Selbst wenn Larry einen Gegenstand aufnimmt, verschwindet das Utensil meist einfach aus dem Bild - das hat man bei Baphomets Fluch oder - ganz aktuell - bei Down in the Dumps schon besser gesehen. Positiv hingegen: durch den unlinearen Aufbau läßt Ihnen Larry 7 erstaunlich viel Bewegungsfreiheit. Ob Sie zuerst mit dem Mutter-und-Tochter-Gesangsduo („Wir spielen nicht nur Western-, sondern auch Country-Musik...") plaudern oder zunächst die Schiffs-Bibliothekarin Victorian Principles vom Mauerblümchen in einen lüsternen Vamp verwandeln, bleibt Ihnen überlassen. Verschiedene Lösungswege sind jedoch nicht vorgesehen. Ebenfalls neu: die durchdachte Benutzeroberfläche. Der Cursor - sinnigerweise ein Kondom in mehreren Stadien - verändert sich, sobald Sie damit ein interessantes Objekt oder eine Person streifen. Klicken Sie anschließend auf die linke Maustaste, klappt an Ort und Stelle ein kompaktes Pulldown-Menü auf, aus dem Sie die jeweils passenden Aktionen (Anschauen, Nehmen, Öffnen, Essen etc.) auswählen. Die rechte Maustaste ermöglicht den Zugang zum Inventory und blendet auf Wunsch eine Übersichtskarte ein, auf der Sie direkt zu allen zugänglichen Locations „zappen". Sinnvolle Gesprächsthemen werden automatisch aufgelistet, können aber optional von Hand eingetippt werden.

Nur die Liebe zählt

Die Anhängerschaft wird's freuen: Mit Folge 7 erreicht die Serie wieder das Format des ersten und bislang wohl besten Teils. Obszöne Gags, verwegene Puzzles und jede Menge „Babes" - kaum ein Bild, kaum ein Kalauer, in dem sich nicht irgendeine eindeutig zweideutige Anspielung verbirgt. Zu den absoluten Volltreffern gehören sowohl die parodierten Spielfilme (Jäger des verlorenen Schatzes, Mission: Impossible, James Bond-Movies usw.) als auch die Namen der zu erobernden Personen (Jamie Lee Coitus, Dewmi Moore, Nailmi und Wydoncha Jugg). Damit die Wortspielereien weitgehend unbeschadet „überleben", weilte Al Lowe Anfang November in Deutschland und wirkte höchstpersönlich an der Übersetzung mit. Inwieweit dies gelungen ist, erörtern wir in der kommenden Ausgabe. Bevor wir's vergessen: als echte Weltneuheit befindet sich im Lieferumfang die sogenannte CyberSniff 2000-Karte mit insgesamt neun „Duftnoten", die sich aufrubbeln lassen. Bei den unmöglichsten Gelegenheiten wird eine Illustration in der rechten unteren Ecke eingeblendet, die Ihnen anzeigt, aus welchen Feldern sich die Atemluft der Umgebung zusammensetzt. Seien Sie gewarnt: Schon für sich alleine sind manche Gerüche mehr als ekelhaft, in Kombination aber schlichtweg unappetitlich. Und machen Sie niemals den Fehler, die Karte über Nacht in einem geheizten Raum offen herumliegen zu lassen...

Petra Maueröder ■

Typisch Larry

Das Problem: Der Roulette-Tisch ist komplett von Glücksrittern umlagert. Am Kalten Büffet schaufelt er ein paar Löffel Bohnen-Dip in sich hinein und kehrt ins Casino zurück, wo er ... okay, Sie ahnen es. Panikartig verläßt das Publikum den Saal.

Am Eingang des Casinos wird gerade eine riesige Statue aus Souvenir-Würfeln errichtet, die Larry durch die Entfernung zweier loser Exemplare am Fuß der Skulptur zum Einsturz bringt. Auf einem Schwarzen Brett findet er eine Information über präparierte Würfel.

Mit dem extra-rauhen Toiletten-Papier aus Larrys Kabine werden die Würfel manipuliert. Damit gewappnet, gewinnt er nicht nur einen Stapel Chips, sondern auch das Interesse von Dewmi Moore, die ihn zu einer Privat-Partie „Strip Dice" auf ihr Zimmer einlädt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 26 MB	General Midi
CD 643 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 1996

Heroes of Might and Magic 2

Gut bekömmlich!

„Light" ist in! Daß sich diese Feststellung inzwischen auch auf Spiele bezieht, ist allerdings neu. Als New World Computing vor einem Jahr Heroes of Might and Magic vorstellte, wurde es von vielen als Light-Version eines Strategiespiels abgetan. Trotz solcher Vorurteile wurde das Fantasy-Epos zu einem der beliebtesten Spiele seiner Art.

Heroes of Might an Magic ist eine Art Genre-Mix aus rundenbasiertem Strategiespiel und klassischem RPG. Auf einer Karte, die zu Beginn nur aus dem eigenen Heimatschloß und einem großen schwarzen Bereich besteht, muß man versuchen, Schlösser zu erobern, Rohstoffe einzunehmen und zahlreiche magische Gegenstände zu finden. In der Fortsetzung, die lediglich einige Detailverbesserungen und neue Missionen enthält, geht es um den Krieg zweier verfeindeter Königssöhne. Zu Beginn einer Kampagne gilt es, sich für eine der beiden Seiten zu entscheiden. Anschließend muß jeweils über ein Dutzend verschiedener Aufträge erfüllt werden. Das zugrundeliegende Prinzip ist bei allen Missionen dasselbe: der Spieler beginnt mit einer kaum ausgebauten Burg und einem einzigen Helden (plus seiner Gefolgsleute). Je mehr Land der Held erkundet und je mehr Schlachten er gegen wegelagernde Bestien gewinnt, desto erfahrener wird er. In WarCraft-2-Manier müssen Edelstein-, Gold-, und Erzminen eingenommen werden, welche die Heimatstadt dann mit den entsprechenden Rohstoffen versorgen. Dort können mit den gewonnenen Mitteln wiederum Gebäude, weitere Helden und noch mehr Gefolgsleute gebaut bzw. rekrutiert werden. Stößt man mit einem Ritter der Gegenseite zusammen, so wird in einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet, der an den schachähnlichen Kampfmodus von Conquest of the New World erinnert.

Die rund 40 Missionen werden von Videosequenzen zusammengehalten.

Die Städte können durch zahlreiche Gebäude erweitert werden.

Die witzige Landkartengrafik wurde noch schöner gestaltet. Die kleinen Symbole sind Zaubergegenstände oder Schätze, die man einsammeln sollte.

Neuer Netzwerkmodus für maximal sechs Spieler

Die Veränderungen zur Vorversion haben im Grunde genommen keinen Einfluß auf das bewährte Spielprinzip. Die auffälligste Änderung sind wohl die beiden neuen Heldenklassen, der Necromancer und der Wizard. Die Gesamtzahl der verfügbaren Monster ist auf über 50 angestiegen, an Zaubersprüchen stehen dem Spieler jetzt sogar 70 verschiedene zur Auswahl. Neben der verfeinerten SVGA-Grafik sowohl im Landkarten-Modus als auch im Kampfbildschirm wurde vor allem an den Multiplayer-Optionen gefeilt: Bis zu sechs Gegenspieler können jetzt über Netzwerk oder Internet miteinander konkurrieren. Wer lieber alleine spielt als mit menschlichen Kontrahenten, wird sich über die besser durchdachte Missionsstruktur und die spürbar angehobene Gegner-KI freuen. Für die Bewältigung beider Kampagnen muß eine Gesamtspielzeit von mehr als 80 Stunden eingeplant werden.

Thomas Borovskis ■

Statement

Wer mit Strategie- und Rollenspielen liebäugelt, vor komplizierten Regelwerken aber zurückschreckt, liegt bei HoMM 2 goldrichtig. Der WarCraft-2-ähnliche Spielverlauf und die schöne Präsentation gewähren auch Genre-Einsteigern einen guten Einblick in die Welt der Magier und Krieger. Ein Schwachpunkt ist nach wie vor die Fairneß des Computers, der die gegnerische Position und Truppenstärke frecherweise stets richtig einschätzt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
WIN 95	SoundBlaster
HD 55 MB	General Midi
CD 250 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Bis 6 Spieler via Netzwerk, Modem oder Internet

RANKING

Strategie

Grafik	82%
Sound	85%
Handling	70%
Spielspaß	78%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	3DO Studios
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember

Neben Mammutprodukten wie Schleichfahrt oder Command & Conquer finden auch die kleineren Spiele zahlreiche Freunde. Nicht umsonst, wie GT Interactive beweist: Amok ist ein gelungenes Programm für jeden, der sich nicht erst lange mit einem Handbuch beschäftigen will.

Amok

Friedenskämpfer

Dieser Reaktor ist nur ein Teilziel. Erst nachdem man den Elektrozäunen den Saft abgedreht hat, kann man sich über das Missionsziel hermachen.

Gut versteckt und bewacht: manchmal finden sich Berge von Power-Ups.

Unter Wasser kann man sich an Schwerelosigkeit und Lichtreflexen erfreuen.

In ferner Zukunft, nach 47 Jahren Krieg: die Bevölkerung ist des Kämpfens müde. Auch die zwei verbliebenen Kriegsparteien haben wenig Interesse an weiteren Auseinandersetzungen - doch ein militärisches Ungleichgewicht bereitet den einen Sorgen, bei den anderen läßt es wieder etwas Kriegslust aufblühen. Daher heuert ein Söldnervermittlungsbüro Gert Staun an, einen ausgebildeten Roboterpiloten, der im Alleingang für ein militärisches Gleichgewicht sorgen soll. Keine Sorge: bei Amok handelt es sich nicht um eine komplizierte BattleMech-Simulation. Man sieht seinen Roboter sowie einen gewissen Teil der Landschaft von hinten und muß sich um wenig mehr als das Steuern und Feuern kümmern. Drei Waffensysteme stehen zur Auswahl: die Plasmakanone, Raketen und Bomben. Damit das Spiel nicht zu einfach wird, zielt keines der Systeme automatisch, man muß die Gegner also ständig neu ins Fadenkreuz bringen, um die zahlreichen und wieselflinken Gegner zu beseitigen.

Anspruchsvolle Missionen

In neun Levels mit jeweils zahlreichen Missionen, die teilweise unter Wasser und in Städten spielen, gilt es nur in den wenigsten Fällen, feindliche Soldaten vom Monitor verschwinden zu lassen. Meistens sind die Ziele strategischer Natur, also beispielsweise Kraftwerke, Funkanlagen etc.. Die Missionen sind komplex aufgebaut und weisen allesamt einen hohen Schwierigkeitsgrad auf - man muß also mit viel Ruhe und Taktik vorgehen, um nicht schnell sein Leben auszuhauchen. Den Spielstand kann man nicht abspeichern, daher gibt es für wenige Positionen Paßwörter, die man nach dem erfolgreichen Lösen einer Mission erhält. Fast eine Stunde Musik findet sich auf der CD, die Soundeffekte sind ebenfalls ordentlich ausgefallen. Auch die beliebig wählbare Grafikauflösung und Farbtiefe ist lobenswert: auf einem High-End-Rechner kann man so fast Fotoqualität genießen.

Harald Wagner ■

Statement

Während Amok dem ähnlichen SWIV 3D in puncto Spannung hinterherhinkt, hat es beim Design die Nase vorn und könnte damit den Spieler weitaus länger faszinieren. Allerdings vergällt die fehlende Speicherfunktion schnell die Lust an dem umfangreichen Spiel, es macht schließlich wenig Spaß, die nicht gerade einfachen ersten Missionen ständig aufs Neue durchspielen zu müssen.

Neben gegnerischen Einheiten finden sich auch zahlreiche keineswegs freundlich gesinnte Tiere, die den schnellen Tod bedeuten können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 32 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	78%
Sound	83%
Handling	70%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Januar 97

Cyber Gladiators

Abgeschlagen

Seit Sega mit Virtua Fighter bewies, daß auch auf einem PC qualitativ hochwertige Prügelspiele machbar sind, versucht sich eine große Anzahl von Herstellern an diesem Genre. Die von Sega hoch angesetzte Meßlatte wird jedoch noch von niemandem erreicht.

Auch Cyber Gladiators von Sierra kann nicht völlig überzeugen. Zwar sind die Kämpfer und Arenen mit Texturen versehen, jeder Gladiator hat eigene Special Moves, und auch ein Zwei-Spieler-Modus ist enthalten. Dennoch hinkt Sierras Produkt in puncto Spielbarkeit weit hinterher. Die bewegliche und zoomende Kamera zeigt meist viel zu viel von der Kampfarena, gleichzeitig schrumpfen die Spielfiguren auf eine winzige Größe zusammen. Da man so schlecht erkennt, in welchem Bewegungszustand sich die Kämpfer befinden, kann man nur in den wenigsten Fällen abschätzen, welcher Angriff oder welche Verteidigung am erfolgversprechendsten ist. Cyber Gladiators läßt sich nur über ein 4-Tasten-Gamepad steuern, ist ein solches nicht vorhanden, muß man sich mit der sehr hakeligen Tastatur begnügen. Da acht Tasten belegt sind und diese sich nicht umdefinieren lassen, dürfte der Spielspaß bei vielen Kämpfern nicht allzu lange anhalten.

Statement

Die gelungene Atmosphäre und die geschmeidigen Animationen der Spielfiguren zeigen, daß Sierra es durchaus versteht, hochwertige Software zu erstellen. Bei Cyber Gladiators entsteht jedoch der Eindruck, daß dieses Spiel ohne Mithilfe von Spielern erstellt wurde: Steuerung, Schwierigkeitsgrad und sogar der Sound machen einen völlig unstimmigen Eindruck. Schade drum.

Kampfgeschrei aus einer anderen Welt

Die Grafik wurde ausreichend schnell implementiert, wessen Rechner mit weniger als 100 Hertz getaktet ist, sollte jedoch einige Details abschalten. Die akustische Untermalung von Cyber Gladiators kann da leider nicht mithalten: die meisten Kämpfe klingen wie ein Tennismatch Seles gegen Muster: ein eintöniges und fast schon peinliches Gestöhne entfährt den Kontrahenten im Schlagabtausch. Auch die Computergegner können nicht für Abwechslung sorgen, bereits nach wenigen Stunden ist man (selbst mit der komplizierteren Tastatursteuerung) geübt genug, um gegen alle computergesteuerten Kampfroboter gewinnen zu können.

Harald Wagner ■

Die blonden Haare dieser Gladiatorin sollten nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich hier um eine äußerst kratzbürstige Vertreterin ihrer Art handelt.

Nur in Ausnahmesituationen mutieren die Roboter zu solchen Polygonhaufen. Die Bewegungen wirken meist sehr geschmeidig.

Die Kamera verschenkt durch eine ungeschickte Steuerung so manches wichtige Detail.

Der Größenunterschied der einzelnen Cyber Gladiators bringt keine Vor- oder Nachteile mit sich, da die Sprungkraft der Figuren enorm hoch ist.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 25 MB	General Midi
CD 80 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Beat ´em Up

Grafik	70%
Sound	35%
Handling	60%
Spielspaß	54%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 96

Ace Ventura

Privatdetektier

Wenn 7th Level ein Adventure veröffentlicht, kann man sich in erster Linie auf hervorragende Grafiken freuen. Wenn sich das Spiel darüber hinaus inhaltlich auf einen hochkarätigen Filmtitel bezieht, sollten die langen Winterabende eigentlich gerettet sein.

Ace Ventura, auf verschwundene Tiere spezialisierter Privatdetektiv und selbst ziemlich tierischer Natur, erhält eine dringende Nachricht: Jacques Dumanque steht im Verdacht, Wale verschwinden zu lassen. Dieser wahnsinnige Meeresforscher, der sich selbst als Nachfolger von Cousteau und Kapitän Nemo sieht, benutzt Meerestiere, um der Menschheit in allen Formen Schaden zuzufügen. Das kann Ace (der seinem Spielfilmpendant Jim Carrey verblüffend ähnlich sieht) natürlich nicht ohne weiteres hinnehmen, und so begibt er sich gemeinsam mit seinem Affen Spike auf die Suche nach Dumanque.

Insgesamt drei Abenteuer muß Ace in diesem Adventure bestehen, jedesmal geht es darum, bedrohte Tiere zu retten und die Verantwortlichen ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Dabei löst Ace Ventura seine Fälle grundsätzlich auf unorthodoxe Weise, von herkömmlichen Adventures gewohnte logische Puzzles findet man nur relativ selten. Daher ist man genötigt, jeden Gegenstand aus dem Inventory mit jedem anderen Objekt zu kombinieren, um in dem Spiel voranzukommen. Die Bedienung erfolgt ausschließlich über verbloses Mausklicken, das ständige Herumprobieren wird also nicht zur Geduldsprobe.

Statement

Grafisch und akustisch könnte das Adventure glatt als Comicversion des Spielfilms durchgehen. Die Rätsel sind mir jedoch zu unlogisch, und die Sprachausgabe raubt einem nach wenigen Minuten den letzten Nerv, so daß von „Spielspaß" eigentlich nicht die Rede sein kann. Wer allerdings die Filme von Jim Carrey klaglos erträgt, dürfte mit 7th Levels Ace Ventura das richtige Spiel gefunden haben.

Bei dem ersten Treffen mit Jacques Dumanque gibt sich der Verbrecher noch halbwegs gastfreundlich. Ace ist vom Nahrungsangebot wenig begeistert.

Reine Nervensache

Aufgelockert wird das Spiel durch gelegentliche Denk- und Reaktionsspiele, die allerdings keinen Einfluß auf die Story haben und daher eher lästig sind. Noch schlimmer ist die Sprachausgabe, die sich zwar am Original Jim Carrey orientiert, durch den nervigen Tonfall und ständige Wiederholungen den Spieler aber schnell zum Wahnsinn treibt.

Harald Wagner ■

Mit einigen Zwischenspielchen wird das Adventure aufgelockert. Das Zusammensetzen einer Landkarte gehört zu den einfacheren Aufgaben.

An Bord der Nautilus schlüpft Ace Ventura in die Rolle Kapitän Nemos.

Trotz der unlogischen Rätsel gehört Ace Ventura zu den einfachen Adventures. Durch simples Ausprobieren läßt sich fast jedes Puzzle lösen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 24 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	80%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	**58%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 90,-
Release	November 96

Robotron X

Vorbeigeschossen

Robotron? War das nicht damals ein Computerhersteller aus Osteuropa? Oder noch viel früher, ein Spielhallenspiel? Richtig, vor über 14 Jahren sorgte der Spielautomatenhersteller Williams mit dem ultraschnellen Actionspiel Robotron 2048 für Furore bei den hartgesottenen Actionliebhabern.

Das Spiel, bei dem man mit einem Joystick seine Spielfigur durch einen quadratischen Raum steuert und Menschen aufsammelt, während man mit dem zweiten Joystick wildgewordene Roboter zerfetzt, hat nun endlich (?) einen zeitgemäßen Nachfolger gefunden. An die Stelle der pixeligen Figuren, die man übrigens auf der Sampler-CD-ROM „Williams Arcade Classics" bewundern kann, sind dreidimensionale, polygonbasierte Wesen getreten, die gut animiert über ein quadratisches Spielfeld wandern. Konsequenterweise befinden sich die Punkteanzeige und weitere Informationen als dreidimensionale Objekte am oberen Spielfeldrand (nicht am Bildschirmrand): GT Interactive hat gnadenlos allem ein dreidimensionales Äußeres verpaßt. Das Grundlinienraster, damals unsichtbar und als unvermeidlich hingenommen, wurde beibehalten - ebenso wie der eigentliche Inhalt des Spiels. Leider hat GT Interactive es nicht für nötig befunden, dem Windows 95-Programm eine Joysticksteuerung zu gönnen, man muß sich also mit fest vorgegebenen Tastaturbelegungen begnügen. Dadurch ist Robotron X weitaus schwieriger zu steuern als sein schneller Vorgänger, die acht belegten Tasten liegen an völlig unbrauchbaren Stellen. Zwei digitale Joysticks passen mittlerweile in das Budget jedes Spielers, die 30 DM wären für dieses Spiel sinnvoll angelegt. Erschwerend kommt hinzu, daß man nicht mehr das ganze Spielfeld aus der Vogelperspektive sieht, sondern nur einen gewissen Teil um die Spielfigur herum. Dadurch weiß man nie genau, von wo etwaige Roboter kommen können und wo sich die zu rettenden Personen befinden.

Gerät man in feindliche Hände, wird man von den Robotern verprügelt.

Leider ist das Spiel nicht besonders übersichtlich ausgefallen.

Alleine gegen die Übermacht: erfreulicherweise halten die zahlreichen Roboter nicht viel aus. Allerdings sind sie sehr, sehr schnell...

Antiquierte Steuerung

Akustisch hat man sich nicht lumpen lassen und einige schnelle Technostücke komponiert, die dem Charakter des Spiels entgegenkommen. Die nach wie vor einigermaßen gute Spielidee und die originelle dreidimensionale Darstellung sorgen zusammen mit dem Soundtrack für eine hektische, aber unterhaltsame Atmosphäre - hätte man auch noch an eine gute Steuerung gedacht, wäre Robotron X sogar spielbar. So aber macht sich (sollte man nicht seit 14 Jahren Robotron-süchtig sein) schnell Frust breit, denn mit der hakeligen Steuerung hat man kaum eine Chance, gegen die vielen Gegner anzukommen. Gerade in den späteren Levels, in denen fast das gesamte Spielfeld mit unterschiedlichsten Objekten gefüllt ist, ist eine schnelle Kontrolle überaus nötig.

Harald Wagner ■

Statement

Knapp am Ziel vorbeigeschossen, GT Interactive! Die uralte Spielidee war zwar noch nie ein Straßenfeger, kann inhaltlich aber dennoch mit den meisten der heutigen Spiele mithalten. Über die optische und akustische Leistung kann man sich ebenfalls nicht beschweren, sogar die Geschwindigkeit gibt keinen Anlaß dazu, aber warum bloß wurde eine konfigurierbare Steuerung vergessen? So ein schönes Spiel, aber fast nicht spielbar...

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 70 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade-Action

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	25%
Spielspaß	50%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 96

Death Rally

Verkehrsrowdies

Apogee, bekannt für kurzweilige und geistig nicht allzu anstrengende Spiele, hat ein weiteres Mal ein Game für zwischendurch erstellt. Im Stil von MicroMachines steuert man ein Rallyfahrzeug durch kurvenreiche Pisten und ballert sich den Weg frei.

Im Prinzip handelt es sich bei Death Rally um eine der unzähligen Action-Rennspiele, bei denen es nicht nur ums Fahren, sondern auch ums Zielen geht. Man kauft sich mit seinem anfangs noch geringen Guthaben ein altes Auto, bewaffnet es notdürftig und fährt die ersten Rennen in den untersten Ligen. Durch gute Plazierungen verdient man Bares für neue Waffen, Motoren und Fahrzeuge bis man schließlich mit einem wahren Ungeheuer Auto über die Pisten braust und an der Spitze der Punktetabelle rangiert. Manchmal hat man Gelegenheit, sich ein Zubrot zu verdienen, da Wettbüros an einer verhinderten Zielankunft eines bestimmten Fahrers interessiert sind. Die insgesamt zwanzig Fahrer werden mitberechnet, die Ligatabelle ist also ständig in Bewegung. Der große Unterschied zu anderen Rennspielen liegt darin, daß man nicht aus dem Cockpit seines Fahrzeugs spielt, sondern aus der Vogelperspektive auf das Geschehen niederblickt.

Temporeicher Pausenfüller

Mit den abwechslungsreichen engen Strecken und vor allem den recht geschickten Computergegnern bedarf es einiger Übung, um als erster ins Ziel zu kommen und noch den einen oder anderen Bonus einzustreichen: Wettbürobetreiber und Mafiosi bieten eine Menge Geld, damit bestimmte Fahrer die Ziellinie nicht überqueren. Hat man jedoch erst einmal den Bogen raus, macht man bei fast jedem Rennen Plus und steigt in der Rangliste auf. Damit ist Death Rally leider kein Spiel, das man über mehrere Monate hinweg zocken kann, für eine gelegentliche Runde in der Mittagspause ist das Produkt hingegen ideal.

Harald Wagner ■

Statement

Death Rally ist eines der größten kleinen Programme der letzten Zeit: temporeich, witzig, recht einfach zu steuern und durchaus spannend. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad nicht ewig an, nach wenigen Wochen gibt es also keinen Grund mehr, sich das Spiel noch länger anzusehen. Wer ohnehin nur wenig Zeit zum Spielen hat, kann aber bedenkenlos bei diesem kurzweiligen Rennspiel zugreifen.

Die ersten Sekunden nach dem Start herrscht ein Friedensabkommen: Maschinengewehr und Minenleger sind in den ersten Kurven stillgelegt.

Die Grafik ist dreidimensional: hohe Objekte scheinen hervorzustehen und bewegen sich entsprechend schneller als der Grund.

So ein Gedränge eignet sich gut für den Einsatz des Maschinengewehrs. Die Gegner wehren sich mit Minen.

Obwohl die Stadtstrecken sehr eng sind, fahren sie sich vergleichsweise einfach. Die anderen Strecken benötigen ein höheres Reaktionsvermögen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 595 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 15 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler im Netzwerk

RANKING

Rennspiel

Grafik	75%
Sound	68%
Handling	70%
Spielspaß	72%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Apogee
Preis	ca. DM 90,-
Release	November 96

Deus

Überlebenstraining

Robinson´s Requiem zeigte vor einigen Jahren, daß die Helden der Adventure- und Actionspiele keineswegs unverwundbar sind. Nahezu alle Aspekte des Überlebens auf einem unbewohnten Planeten wurden zum Thema des Spiels gemacht. Mit neuer Grafik und neuer Story begibt sich nun Deus in die Fußstapfen von Robinson.

Auch bei Deus geht es in erster Linie darum, möglichst lange auf einem fremden Planeten zu überleben, ohne von Vergiftungen, infizierten Wunden, Knochenbrüchen oder feindlichen Angriffen dahingerafft zu werden. Da der Planet Alcibiade keineswegs so unbewohnt ist, wie der Planet des Vorgängertitels, sind solche Verletzungen nicht gerade selten. Ein anfangs noch gut gefüllter Medizinkoffer hilft, die Wunden fachgerecht zu verarzten. Sogar Erkältungen, durch zu kaltes Wasser zugezogen, muß man heilen, so daß man im Laufe des Spiels zu einem recht passablen Hausarzt ausgebildet wird. Nicht umsonst finden sich in dem umfangreichen Handbuch Hinweise, wie Schienen herzustellen sind, Operationen mit einem Laserskalpell ausgeführt werden und so manche Kostbarkeit mehr. Auf Alcibiade übernimmt man die Funktion eines Kopfgeldjägers, der die gesuchte Verbrecherbande „Crusaders" ihrem verdienten Schicksal zukommen lassen möchte. Dazu steht einem lediglich ein gut ausgestattetes Waffenarsenal und eine Landkarte zur Seite, für den Rest des Spiels ist man auf sich selbst gestellt. Einige wenige Rätsel gilt es zu lösen, hauptsächlich handelt es sich bei Deus jedoch um ein 3D-Actionspiel (mit vielfältigen medizinischen Aspekten) in einer riesigen Welt. Den Reiz des Spiels machen sicherlich die unterschiedlichen Locations aus, da Sumpflandschaften, Flußläufe oder Eingeborenensiedlungen sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt wurden.

Die wichtige und abschaltbare Menüleiste wurde stark überfrachtet.

Die meisten Objekte verschwinden schnell im allgegenwärtigen Nebel.

Die relativ intelligenten Gegner bestehen aus Polygonen und sind gut animiert. Meistens tragen sie wertvolle Waffen und Kräuter mit sich herum.

Du bist nicht allein

Auch die Fauna paßt ins Bild: Fische, Schlangen und Säugetiere in allen Größen bevölkern Alcibiade, auch Eingeborene gönnen dem Spieler keine Ruhe. Da man sich ständig auf dem Kriegspfad befindet, wäre eine einfache Steuerung angebracht gewesen. Silmarils hatte jedoch die kühne Idee, die Tastatur völlig ungewöhnlich zu belegen und dem Spieler auch noch eine übervolle Menüleiste zuzumuten. Diese wird im VGA-Modus auf mehrere Leisten verteilt, die mit den Funktionstasten einzeln aufgerufen werden müssen. Deus kostet damit mindestens ebensoviel Eingewöhnungszeit wie ein ausgewachsenes Rollenspiel, eine ebenbürtige Spieltiefe und Faszination kann Deus allerdings nicht bieten. Erst im Action-Modus, bei dem auf die medizinischen Aspekte verzichtet wird, kann man Deus ein wenig Spielspaß abringen, inhaltlich wird dann allerdings nur wenig geboten.

Harald Wagner ■

Statement

Deus macht einen zwiespältigen Eindruck: der Simulations-Modus ist einfach zu komplex, um „spielen" zu können. Man untersucht ständig seinen Körper und überlegt sich, was man im wirklichen Leben machen würde. Dem Spielziel kommt man dabei kaum näher. Der Action-Modus spielt sich wesentlich leichter, hier bietet Deus jedoch vergleichsweise wenig Action. Gute Ideen, die jedoch nicht im richtigen Verhältnis abgemischt wurden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midi
CD 207 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	68%
Sound	40%
Handling	50%
Spielspaß	**59%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Silmarils
Preis	ca. DM 90,-
Release	Dezember 1996

The 3DO Company zeigt immer mehr Präsenz auf dem PC-Spiele-Markt. Nachdem zuletzt das Internet-Rollenspiel Meridian 59 einen überaus positiven Eindruck hinterließ, streckt die Firma bei Wages of War nun ihre Fühler in Richtung Strategie-Genre aus.

Wages of War

Blutsold

Schon das kurze Intro zu Wages of War präsentiert sich für den C&C-verwöhnten Spieler wenig aussagekräftig und spektakulär.

Vor dem Einsatz rüstet man seine Mannen individuell mit Waffen und nützlichen Gerätschaften aus.

Der kleine Terrain-Ausschnitt und die zahlreichen Icons machen den Spielverlauf nicht gerade übersichtlich.

Es ist die übliche Geschichte: Rohstoffe werden knapp, die Menschheit prügelt sich darum, Terrorismus und Drogenkartelle sind auf dem Vormarsch. Ihre Aufgabe in all dem Endzeit-Chaos besteht nun darin, als Leiter einer Söldner-Verleihfirma das Beste aus der prekären Weltlage zu machen, die Aufträge Ihrer Kunden erfolgreich zu Ende zu führen und selbst zum Marktführer Ihrer Branche aufzusteigen.
Ihr Klientel meldet seine Wünsche per Telefon bei Ihnen an, und Sie entscheiden, ob Sie den Auftrag zu den vorgeschlagenen Konditionen annehmen oder erst einmal um einen besseren Preis pokern. Anschließend kümmern Sie sich um die Logistik des Einsatzes: Sie bestimmen, welche Söldner für die Aufgabe die geeignetsten sind, statten sie mit geleasten Waffen aus, organisieren den Transport usw.. Ein großes Manko hierbei ist, daß Sie einmal getroffene Entscheidungen nicht mehr revidieren können.

Your turn...

Wenn die zeitaufwendigen Vorbereitungen einmal abgeschlossen sind, begibt sich die Söldnertruppe zum Einsatzort. Einen kleinen Ausschnitt des Terrains nehmen Sie dabei auf dem Hauptscreen aus der isometrischen Perspektive wahr, während Ihnen eine viel zu winzige Karte im Interface den Gesamtüberblick verschafft. Die Aktionen jedes einzelnen Söldners lassen sich über eine Vielzahl von Icons festlegen. Rundenweise tastet man sich nun im Schneckentempo Mann für Mann bis zum Einsatzort vor und erwehrt sich der auftauchenden Computergegner. Grafisch und soundtechnisch bietet Wages of War durchaus Ansprechendes. Die Unübersichtlichkeit der Terraindarstellung und die umständliche Icon-Steuerung heben den Schwierigkeitsgrad jedoch unnötig an, und die Rundenbasiertheit des Programms hat einen ungeheuer zähen Spielverlauf zur Folge, da man dem Söldnerkollektiv nicht einmal gruppenweise Befehle erteilen kann.

Herbert Aichinger ■

Statement

In Echtzeit hätte WoW ein ähnlicher Knüller wie C & C werden können. Das Rundenschema, das komplizierte Interface und die mangelnde Flexibilität des Programms machen den Spielablauf jedoch derart schwerfällig, daß jede Spannung im Keim erstickt wird. Einsteiger sollten von diesem Programm die Finger lassen, denn Verbissenheit und Geduld sind für Wages of War Grundvoraussetzungen.

Wie in zahlreichen anderen Programmen stellt auch in Wages of War das Büro das Zentrum dar, in dem alle organisatorischen Fäden zusammenlaufen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 95 MB	General Midi
CD 536 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	63%
Spielspaß	**55%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Studio 3DO
Preis	ca. DM 120,-
Release	November 1996

Captain Quazar

Kosmische Grillparty

Mit einer kunterbunten Mischung aus Crusader: No Remorse und Duke Nukem versucht Newcomer 3DO Studios, jetzt auch im Action-Genre Fuß zu fassen. Die verrückt erzählte Geschichte um den Super-Cop Captain Quasar erstreckt sich über zehn riesige 2D-Levels und könnte grafisch schon fast mit einem Zeichentrickfilm mithalten.

Wäre dieser kernige Bursche nicht schon nach einem Himmelskörper benannt, so würde der Namen Duke wohl am besten zu ihm passen. Genau wie das große Vorbild plättet Captain Quazar nämlich jegliche Lebensform, die ihm in die Schußbahn kommt. Dabei läuft sogar alles im Namen der universalen Gesetzeshüter ab: eine Bande von Weltraum-Gangstern will die Herrschaft über die Milchstraße an sich reißen und Quazar muß einschreiten. Auf drei verschiedenen Planeten haben sich die Bosse verschanzt, um ihren Plan in die Tat umzusetzen. Der Spieler übernimmt die Rolle des Super-Cops und soll den zehn dort befindlichen Verbrechernestern einen kurzen aber unvergeßlichen Besuch abstatten. Sein Reisegepäck besteht aus einer automatischen Bleispritze, einem Raketenwerfer und diversen Sprengsätzen. Aus der Schrägperspektive wird der Held in acht Richtungen durch die gigantisch großen Levels gelenkt. Zerschossen bzw. gesprengt werden kann grundsätzlich einmal alles: bewaffnete Ganoven, herumliegende Kisten, Strohballen und Fässer sowie diverse Gebäude, in denen sich weitere Unholde verstecken.

Zerstörung geht über alles: in der Waffenkammer wird nachgekauft.

Chaos im Doppelpack: Ein zweiter Spieler lenkt Lieutenant Pulzar.

Im wahrsten Wortsinn: ein Feuerwerk!

Je nach Missionsziel gilt es, verschiedenartige Gegenstände oder Apparate ausfindig zu machen und zu zerstören. Konzentriert man sich nicht ausschließlich auf das Hauptziel und die Unzahl von schießwütigen Mutanten, sondern bombardiert man auch scheinbar unauffällige Möbelstücke, so lassen sich zahlreiche Power-Ups, Verbandskästen und bessere Waffen finden. Einige Puzzles, wie geheime Codewörter für Teleporter und versteckte Hinweise von gefangenen Ganoven, erzeugen eine Crusader-ähnliche Spielatmosphäre. Ausgesprochen abwechslungsreich ist nicht nur die grafische Gestaltung der unterschiedlichen Planeten (Lava-Planet, Dschungelwelt usw.) und der 13 Waffensysteme, sondern auch die Animation der dahinscheidenden Gegner: teilweise bildschirmfüllende Animationen lassen bei jedem Duke Nukem-Fan melancholische Gefühle aufkommen. Wer nicht alleine auf Verbrecherjagd gehen will, kann einen weiteren Mitspieler zur Tastatur bitten und mit Lieutenant Pulzar als Partner am selben Rechner spielen. Größter Haken an der Sache ist wohl der SVGA-Modus, der selbst auf einem Pentium 120 noch höllisch ruckelt. Wer sich hingegen mit der altbackeneren VGA-Grafik zufriedengibt, kann auch auf einem Pentium 75 relativ flüssig spielen.

Thomas Borovskis ■

So schön die Comic-Grafik hier auch wirkt - unter Windows 95 ist sie zum Einschlafen langsam. Ähnlich schlimm verhält es sich mit der Steuerung.

Statement

An Ideen hat es nicht gefehlt: witzige Comic-Animationen und eine abgedrehte Story schaffen Laune bei Fans von Ballerspielen. Zu wenig Zeit wurde hingegen in die ruckelige SVGA-Grafik und die Spielbarkeit investiert. Egal ob man die umständliche Tastatur-Steuerung oder den Joystick benutzt - treffen ist reine Glücksache. Wer mit dem VGA-Modus leben kann, bekommt trotzdem viel Spaß fürs Geld.

SPECS & TECS

	VGA	Tastatur
	SVGA	Maus
	DOS/WIN 3.1	Joystick
	WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB	General Midi
CD	450 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem PC

RANKING

Action

Grafik	70%
Sound	88%
Handling	20%
Spielspaß	**42%**
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	3DO Studios
Preis	ca. DM 80,-
Release	bereits erhältlich

Wetten dass?

Einmal Wettkönig...

Trotz des Rechtschreibfehlers im Titel schaffte es „Wetten dass?", Deutschlands beliebteste Spieleshow zu werden - und es seit fast genau 15 Jahren auch zu bleiben. Damit dieses Jubiläum gebührend gefeiert wird, legt der Systhema Verlag jetzt ein Computerspiel auf, mit dem jeder Zuschauer zum Wettkönig werden kann.

Wetten, daß jetzt viele Leser denken, eine „Wetten dass?"-CD-ROM müsse ein ähnlicher Reinfall werden wie die jämmerliche Multimedia-CD zu RTL Samstag Nacht? Falls ich verliere, werde ich mir 24 Stunden lang die lustigen CD-ROM-Videoclips unserer Mitbewerber ansehen. So bedrohlich sehen die Wetten der Spieleshow „Wetten dass?" natürlich nicht aus. In der beliebten ZDF-Sendung geht es vielmehr darum, außergewöhnliche Fähigkeiten untere Beweis zu stellen - etwa ein besonders gutes Zahlengedächtnis oder der geschickte Umgang mit tonnenschweren Maschinen. Wer nicht das Glück hat, mit solchen Talenten gesegnet zu sein, war bislang zur samstagabendlichen Passivität verdammt. Mit der „Wetten dass?"-CD wird das anders - denn jetzt kann auch der Normalbürger versuchen, an einem Fallschirm in einer Unterhose zu landen oder ein Nähgarn mit einem Gabelstapler einzufädeln.

Schwierigkeit 7 macht die Wetten noch schwieriger als im Original.

Manche Wetten sind einfache Action- oder Geschicklichkeitsspiele.

Für Fans: die kostenlose Archiv-CD

Für das Computerspiel wurden 16 verschiedene Wetten umgesetzt, die quer aus allen Bereichen stammen: Gedächtnistests, kleine Geschicklichkeitsspiele und andere Wetten, wie das Erkennen bestimmter Gegenstände an deren Klang (Autotüren, Vogelstimmen, usw). Sieben verschiedene Schwierigkeitsgrade garantieren, daß auch ungeübte Kandidaten eine Chance beim Lösen der gestellten Aufgaben haben.
Der Spielverlauf lehnt sich eng an den Aufbau der Sendung an: jeder der 1 - 4 Mitspieler wählt sich ein Spiel aus, das er und die anderen reihum bewältigen müssen. Vor jedem Durchgang geben alle Mitspieler ihre Wetten ab („Schafft er´s oder schafft er´s nicht?"). Richtige Einschätzungen werden mit Punkten belohnt - ebenso wie erfolgreich gemeisterte Aufgaben. Wer nach allen Wettdurchläufen die meisten Punkte auf dem Konto hat, darf sich fortan mit dem Titel „Wettkönig" schmücken. Alle Wetten wurden mit sichtlicher Liebe zum Detail umgesetzt und erinnern in Grafik und Steuerung an einfache Action- bzw. Denkspiele. Während zur Bedienung der Hör- bzw. Gedächtnis-Spielchen die Maus benötigt wird, werden die Geschicklichkeitswetten, wie der oben erwähnte Fallschirmsprung, über die Cursortasten gesteuert. Neben den 16 Original-Videoclips, die den Spieler in die jeweilige Problemstellung einführen, liegt der Verkaufversion eine weitere Multimedia-CD mit den Archivdaten aller bisher ausgestrahlten Sendungen bei.

Thomas Borovskis ■

Zu allen 16 Wetten wurden Ausschnitte aus den entsprechenden Fernsehshows beigepackt. Man trifft auf die illustresten Menschen und Maschinen.

Statement

Keine schlechte Idee, die „Wetten dass?"-Folge für Zuhause! Wer nach einem Spiel für die ganze Familie sucht, wird hier auf alle Fälle fündig. Die 16 gestellten Wetten machen gerade im Viererkreis viel Spaß - und verleiten dank der sieben Schwierigkeitsgrade und der gelungenen Spielbarkeit zum wiederholten Spielen. Nichts für den Profi-Zocker - aber ein herrliches Mittel gegen sonntägliche Langweile im Familienkreis.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler an einem PC

RANKING

Action/Denkspiel	
Grafik	70%
Sound	42%
Handling	70%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Systhema Verlag
Preis	ca. DM 50,-
Release	November

Fragile Allegiance

Erz-Feindschaften

Spiele-Kauf mit Hindernissen: Wenn Ihnen der Software-Händler Ihres Vertrauens etwas anderes als das neue Strategiespiel von Gremlin Interactive in die Hand drückt, haben Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit „Frätscheil Alietschäns" falsch akzentuiert. Aber jetzt wissen Sie ja, wonach Sie fragen müssen...

Als Zweigstellenleiter der Firma TetraCorp organisieren Sie die Besiedlung vielversprechender Planeten und gründen dort gigantische Kolonien, die Sie mit allem ausstatten, was der Mensch zum Leben braucht: Waffenfabriken, Raumhäfen, Kliniken, Wohnkomplexe, Farmen, Verteidigungs-Anlagen und vieles mehr, die Sie in Form von gerenderten Bauwerken einfach auf den isometrisch dargestellten Oberflächen der Gestirne verankern. Die Bauzeit rechnet das Programm in Tagen ab; obendrein wird eine bestimmte Menge an „Credits" fällig. Ihre Siedlung finanziert sich in erster Linie durch den Abbau von zehn verschiedenen Erzen, die zum Teil auch als Baumaterial für Gebäude herhalten. Seltenere Mineralien ermöglichen die Konstruktion von Raketen mit beeindruckender Durchschlagskraft.

Sci-Tek liefert die Baupläne für effektivere Waffen und Anlagen.

Raumschiffe nach Maß: Jedes Exemplar wird individuell bestückt.

Startprobleme

Ausgekundschaftete Planeten werden mit Scouts auf Rohstoff-Vorkommen untersucht und bei Eignung beansprucht - es sei denn, es kommt zu einer bewaffneten Auseinandersetzung mit einer der konkurrierenden Companies, die ähnliche Ziele wie Sie verfolgen. In diesem Fall greifen Sie auf Ihre Raumschiff-Armada zurück (die Sie selbst mit Lasern, Schilden usw. bestücken dürfen) und bombardieren damit die gegnerischen Stützpunkte; beeindruckend animierte Weltraumschlachten im Krieg-der-Sterne-Format sind die Folge. Alternativ können Sie diplomatische Beziehungen aufnehmen, die bis hin zu Handelsabkommen und Nichtangriffs-Paketen reichen. Um dem intergalaktischen Fortschritt folgen zu können, betreibt die TetraCorp eine Schwesterfirma namens Sci-Tek, die mit ihren Erfindungen sowohl die militärische Stärke als auch die Produktivität Ihrer Fabriken verbessert. Einzelne Aufgabengebiete dürfen angenehmerweise an rekrutierte Kolonie-Manager delegiert werden. Alles in allem mag Fragile Allegiance kurzfristig seine Reize haben, kommt aber trotz der 11 abwechslungsreichen Missionen und einem „Custom Mode" (freie Wahl der Universums-Ausmaße, Asteroiden-Dichte, vertretene Zivilisationen usw.) nicht an die Qualität eines Master of Orion 2 heran. Das gilt auch für den Benutzerkomfort, denn das Interface schafft es durch die verwirrende Masse unterschiedlichster Icons problemlos, nicht nur den FA-Einsteiger erst mal gründlich einzuschüchtern. Tutorials und Online-Hilfen sorgen jedoch schnell für den nötigen Durchblick.

So sieht eine typische Fragile Allegiance-Basis aus. Ein Klick auf eines der charakteristischen Gebäude läßt das dazugehörige Menü aufklappen.

Petra Maueröder ■

Statement

Wer bereits Ascendancy oder Master of Orion 2 auf seiner Festplatte hat, kann vom Kauf absehen; als Routinier fühlt man sich über kurz oder lang schlichtweg unterfordert. Revolutionäres bietet Fragile Allegiance also nicht, aber für Hin-und-wieder-Strategiespieler mit dem Wunsch nach limitierter Komplexität ist das Programm wie geschaffen - zumal man mit nachahmenswerten Tutorials angelernt wird.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 36 MB	General Midi
CD 470 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Netzwerk (4 Spieler)

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	75%
Spielspaß	76%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gremlin Intera.
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

Hunter Hunted

Jäger und Gejagte

So richtig am Ende war der Genremix aus Jump & Run und Actionspiel noch nie, doch außer Electronic Arts` Abuse im letzten Sommer konnte sich kein Spiel dieses Genres durchsetzen. Sierra startet mit Hunter Hunted einen neuen Versuch, dieses betagte Spielprinzip neu zu beleben.

Immerhin kann Sierra mit einigen neuen Spielideen aufwarten, die Hunter Hunted zu einem interessanten Produkt machen. Der Name des Spiels bezieht sich auf die Tatsache, daß man sowohl den „guten" Jäger Jack als auch den „bösen" gejagten Minotaurus Garathe Den steuern kann. Jeder der beiden hat diverse Vor- und Nachteile, was die körperlichen Fähigkeiten und die mögliche Bewaffnung betrifft. Als Garathe Den hat man anstelle der Feuerwaffen nur Hieb- und Wurfwaffen, dieser Nachteil wird durch Bärenkräfte allerdings wieder ausgeglichen.

Statement

Hunter Hunted ist sicherlich keine Sensation im Weihnachtsgeschäft, ein solides und kurzweiliges Spiel ohne allzu hohen Denkanspruch ist es jedoch allemal. Für die Mittagspause im Großraumbüro eignet sich Sierras Spiel ebensogut wie für das kleine Spielchen nach dem Abendessen. Daß man sich mit Hunter Hunted mehrere Nächte um die Ohren schlägt, ist jedoch äußerst unwahrscheinlich.

Komplettausstattung

In den insgesamt 100 Levels findet sich so ziemlich alles, was sich ausgefuchste Gamedesigner in den letzten zehn Jahren haben einfallen lassen: Minen, Selbstschußanlagen, Geheimtüren, Teleporter, Munition und Medipacks. Durch Gänge aus und in den Bildschirm hinein erhalten die klassisch aufgebauten Levels eine dritte Dimension, es gehört also ein gutes räumliches Gedächtnis dazu, sich in den komplexen Gebilden zurechtzufinden. Um damit das Spiel nicht zu kompliziert werden zu lassen, befinden sich an den wichtigsten Kreuzungen und Abzweigungen Richtungsschilder, die den Weg zum Ausgang deuten.
Herausragendes Feature ist die zoomende Kamera, die ständig dafür sorgt, daß man seine Spielfigur sowie die nähere Umgebung sieht, die Objekte aber noch vernünftig groß bleiben. Durch den Einsatz von Windows 95 sind die Hardware-Anforderungen vergleichsweise hoch, seltsamerweise wurde auf eine Netzwerkfähigkeit verzichtet.

Harald Wagner ■

Im Splitscreen-Modus kann man mit- oder gegeneinander spielen. Zwei Joysticks sollte man sich dafür aber schon gönnen.

Die Levels sind gespickt mit Teleportern, Selbstschußautomaten und Fallen. Nur die dritte Dimension in dem Spiel ist wirklich innovativ.

Dem Feuer sollte man nicht zu nahe kommen, obwohl dort Medipacks locken.

In einigen Levels übernimmt man die Steuerung eines Minotaurus, der zwar keine Schußwaffen, dafür aber Bärenkräfte hat.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 30 MB	General Midi ●
CD 236 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler an einem Rechner

RANKING

Action

Grafik	78%
Sound	73%
Handling	85%
Spielspaß	**70%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Dezember 96

SWIV 3D

Weniger ist mehr...

Einfache Ballerspiele üben auch in Zeiten von Alarmstufe Rot und FIFA 97 noch einen erstaunlichen Reiz aus. Wenn zu einem simplen Spielprinzip noch eine sehenswerte 3D-Engine hinzukommt, ist der Action-Spaß fast schon perfekt. Die Designer der englischen Firma SCI legten bei der Entwicklung von SWIV 3D genau darauf allerhöchsten Wert.

Der ungewöhnliche Titel SWIV steht nicht etwa für eine neue Kleinwagenserie der Firma Suzuki, sondern für „Special Weapons Interdiction Vehicles" - also Fahr- und Flugzeuge, die sich durch eine ungeheuer starke Bewaffnung auszeichnen. Ihre Aufgabe ist, in einem dieser Gefährte über Voxel-Space-Landschaften zu düsen und mit einer stattlichen Anzahl von Gegnern fertigzuwerden. Konkret bezeichnet SWIV einen Helikopter, eine Art Kampf-Buggy sowie ein Schneefahrzeug, die je nach Mission abwechselnd zum Einsatz kommen. Die Hintergrundstory ist nicht sonderlich beeindruckend - es geht um Rebellentruppen, deren Basen zerstört werden müssen -, dafür hat es die 3D-Grafik-Engine in sich: die hügeligen Landschaften, in denen sich das Geschehen abspielt, werden in Comanche-ähnlicher Geschwindigkeit aufgebaut und sehen auch entsprechend appetitlich aus. Der Spieler beginnt jede der 18 Missionen bereits mitten im Kampfgeschehen - ein Kompaß weist den Weg zum ersten Missionsziel. Da die meisten Aufträge aus mehreren Teilzielen bestehen, ist ein sparsamer Umgang mit der Munition (Bordgeschütz, Lenkraketen, Smart-Bombs usw.) dabei unbedingt ratsam. Wer seine dürftigen Waffenarsenale verbraucht hat, kann durch zahlreiche herumliegende Power-Ups wieder nachtanken bzw. an effektivere Bewaffnung kommen. Insgesamt stehen rund 30 verschiedene Systeme zur Verfügung - angefangen bei der einfachen Bordkanone bis zur verheerenden Napalmbombe.

Der rotierende Schutzschild um den Heli ist eines der vielen Extras.

Die 3D-Grafik erinnert an Nova-Logics VoxelSpace-Engine.

Um die Steuerung zu erleichtern, schaltet sich das Fadenkreuz automatisch auf das nächste erreichbare Ziel. Der Spielfluß profitiert davon.

Leichte Handhabung

Gesteuert wird das Flug- oder Fahrzeug aus der Rückenansicht. Ein Fadenkreuz, das sich automatisch auf das nächste erreichbare Ziel aufschaltet, erleichtert das Anvisieren der Gegner. Die Steuerung des jeweilig besetzten Vehikels ist recht einfach und erfolgt am besten mittels eines Joysticks in Verbindung mit den Cursortasten. Während man mit den Bodenfahrzeugen besonders steile Felspassagen umfahren muß, bietet der Helikopter absolute Bewegungsfreiheit: die Flughöhe paßt sich automatisch der momentanen Bodenkontur an. Der schnell ansteigende Schwierigkeitsgrad macht SWIV 3D vor allem für Action-Puristen interessant - einige Missionen sind nur in stundenlanger Knochenarbeit zu bewältigen. Um etwas Abwechslung in die Landschaften zu bringen, wurden vier verschiedene Szenarien gewählt: hat man die ersten Aufträge in der grünen Hügelwelt gemeistert, so rückt man in eine Eislandschaft, ein graues Mondszenario und schließlich auf die rote Marsoberfläche vor.

Thomas Borovskis ■

Statement

Die Mischung aus viel Action, schneller 3D-Grafik und einfacher Steuerung geht bei SWIV genau auf. Ein gut ausgewogener Schwierigkeitsgrad gibt Einsteigern wie Profis eine faire Chance - taktisches Vorgehen ist allerdings auch hier gefragt. Neben der eindrucksvollen 3D-Grafik fällt die stimulierende Musikbegleitung auf, die je nach Geschmack eine klassische Komposition oder modernen Techno-Sound unter die Explosionsgeräusche mischt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35 MB	General Midi
CD 200 MB	Audio

REQUIRED
486/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	84%
Sound	80%
Handling	88%
Spielspaß	**82%**

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 100,-
Release	November

Complete Davis Cup Tennis

Die ungelenken Bewegungen der Spieler lassen sich nur erahnen.

Das Spiel erfreut den vernachlössigten Tennisfan mit mehreren Spielmodi (Training, Einzelspiel, Liga und Davis Cup-Turnier), mit Sprachausgabe und animierten Spielfiguren, die aus Fotografien zusammengebastelt wurden. Damit aber auch schon genug der guten Nachrichten: denn trotz ITF-Lizenz finden sich nur Phantasienamen in der Spielerliste, jeder Platzbelag spielt sich identisch, und von realistischen Animationsphasen kann nicht die Rede sein - die Beinarbeit erinnert an den legendären „Moonwalk". Schlimmer ist noch, daß sich die Flugbahn des Balls kaum abschätzen läßt und man stets neben den Ball schlagen muß, um ihn zu treffen. Immerhin funktioniert die Steuerung sehr einfach und präzise, die Richtung und Höhe eines Balles läßt sich recht gut kontrollieren. Auch die in puncto Spielstärke recht unterschiedlichen Computergegner bieten für jeden Spielertyp den passenden Matchpartner an. (hw) ■

RANKING

Sportspiel	
Spielspaß	50%
Hersteller	TELSTAR
Preis	DM 80,-
MULTIPLAYER	2 Spieler an einem Rechner
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, DOS

Microsoft Fußball

Gerenderte Fußballer, fotografierte Zuschauer - fehlt nur die Spielbarkeit.

Mit Euro96 und FIFA 96 befinden sich bereits Fußballsimulationen auf dem Markt, die sich in puncto Spielbarkeit und grafischer Aufbereitung nichts schenken. Microsoft versucht mit Unterstützung sämtlicher Grafikbeschleuniger, Soundkarten und Eingabegeräte und problemlosem Multiplayerspiel mitzumischen. Wie unter Windows 95 üblich, geht diese Bequemlichkeit zu Lasten der Geschwindigkeit, und so macht MS Fußball einen außerordentlich zähen Eindruck. Von Zeit zu Zeit legen die Spieler einen unerwarteten Zwischenspurt hin, meist jedoch bewegen sich die Spieler und der Ball unrealistisch langsam. Spielerisch gehört MS Fußball nicht an das untere Ende der Fußballspiele, die Schüsse und Pässe kommen präzise, die Schußkraft läßt sich den Bedürfnissen anpassen. Auf viele Features muß man allerdings verzichten: einen Spielkommentar vermißt man ebenso wie variable Kamerapositionen. (hw) ■

RANKING

Sportspiel	
Spielspaß	52%
Hersteller	Microsoft
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	8 Spieler im Netzwerk
SYSTEM	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

US Navy Fighers 97

Erst auf einem Pentium166 läßt sich USNF 97 im SVGA-Modus spielen.

Die neueste Version der Flugsimulation US Navy Fighters unterscheidet sich von seinem Vorgänger in erster Linie durch die Wahl des Betriebssystems: mit Windows 95 möchte man von den Vorteilen des 32 Bit-Systems profitieren. Dennoch werden vitale Teile von DirextX außen vorgelassen, Netzwerkspiel und Joystick-Konfiguration nimmt man nach wie vor im Spiel vor. Inhaltlich hat sich nur wenig geändert: neue Flugzeuge und das schon erwähnte Netzwerkspiel sind neu hinzugekommen. Die F-4J Phantom, die F-8E Crusader, die Mig-17 und die Mig-21 „Fishbed" gehören allesamt nicht zu den neuesten Errungenschaften der Flugzeugindustrie, entsprechend sind auch die Missionen in Vietnam und Korea historisch angehaucht. Die Zusatzdisk Marine Fighters, vor über einem Jahr zusammen mit USNF bereits als USNF Gold verkauft, findet sich ebenfalls wieder, so daß sich US Navy Fighters 97 eigentlich nur an Win95-Fans richtet. (hw) ■

RANKING

Flugsimulation	
Spielspaß	70%
Hersteller	Jane's
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	8 Spieler im Netzwerk
SYSTEM	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

NATO Fighters

Die F-16 gehört zu den einfach zu fliegenden Jagdflugzeugen.

Bei NATO Fighters handelt es sich in erster Linie um neue Flugzeuge und Missionen aus dem europäischen Raum für den ATF. Zwar fallen die amerikanische F-16 Fighting Falcon und der russische SU 35 da etwas aus dem Rahmen, bei der mittlerweile in die Jahre gekommenen Saab Gripen und dem Eurofighter 2000 hat Jane`s allerdings einen guten Griff getan. Die 40 neuen Missionen finden alle im baltischen Raum statt, als Verteidiger von Recht und Ordnung muß man eine russische Aggression abwehren. Zwei neue Waffensysteme wurden dem Spieler gegönnt: Eine Clusterbombe sowie eine nach hinten fliegende Rakete, die sich vor allem in ausweglosen Lagen im Dogfight schnell bewährt. Der ohnehin recht hohe Schwierigkeitsgrad wurde noch weiter erhöht. Da nun abgeschätzt wird, was der Spieler als nächstes vorhat, muß man sich weitaus taktischer und unberechenbarer verhalten als je zuvor. (hw) ■

RANKING

Zusatzdiskette	
Spielspaß	80%
Hersteller	Jane's
Preis	DM 60,-
MULTIPLAYER	8 Spieler im Netzwerk
SYSTEM	Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

Flashpoint Korea

Neue Landschaften, Waffen und Missionen - was will man mehr?

Das mit Missionen ohnehin gesegnete AH-64D Longbow wird mit Flashpoint Korea noch einmal erweitert. Ein neuer, theoretischer Koreakrieg kann in sage und schreibe 140 neuen Missionen geflogen werden, wobei auf die Korea-Kampagne 40 Missionen und auf den Instant-Action-Modus 100 Missionen entfallen. Weitaus wichtiger als die bloße Anzahl neuer Missionen dürfte jedoch die Möglichkeit sein, als Copilot und Bordschütze an der Simulation teilzunehmen. Während also der Computer recht geschickt die Ziele anfliegt und Angriffen ausweicht, kann man sich auf den richtigen Waffeneinsatz und die Bekämpfung der Ziele konzentrieren. Da die CD mit den Missionen noch nicht gefüllt zu sein scheint, wurden etliche hundert Megabyte neuer Videosequenzen und neuer Soundeffekte beigepackt. Da nicht der historische Koreakrieg nachgebildet wurde, kann man sich mit neuesten Waffensystemen wie z. B. der Hellfire bewaffnen. **(hw)** ■

RANKING

Zusatzdisk	
Spielspaß	84%
Hersteller	Electronic Arts
Preis	DM 60,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Funktion
SYSTEM	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

International Moto X

Nur die vorausfahrenden Gegner deuten den Streckenverlauf an.

Fast wäre Warner eine echte Innovation gelungen: Motocross auf realistischen Strecken mit authentischem Fahrgefühl konnte bislang noch kein PC-Spiel bieten. Doch eine erschreckend langsame und detailarme Grafik-Engine läßt an längst vergangene C64-Zeiten denken, als es noch gang und gäbe war, daß sich die Strecke erst wenige Meter vor dem Fahrzeug aufbaut. So artet Moto X in ein eintöniges Reaktionsspiel aus, nur vorausfahrende Gegner lassen die Richtung der nächsten Kurve erahnen - dies wohlgemerkt in außergewöhnlich schlichter VGA-Grafik bei einstelligen Frameraten! Highlight des Programms ist der integrierte Strecken-Editor, der es gestattet, auf einfachste Weise Strecken zu erstellen. International Moto X läßt hoffen, daß sich ein anderes Programmierteam des interessanten Themas annimmt und eine spielbare Motocross-Simulation hervorbringt - von Moto X jedenfalls kann man nur abraten. **(hw)** ■

RANKING

Rennspiel	
Spielspaß	8%
Hersteller	Warner Interactive
Preis	DM 95,-
MULTIPLAYER	2 Spieler an einem PC bzw. per Modem
SYSTEM	486DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeedCD-ROM, DOS

Trophy Bass 2

An zehn fischreichen US-Seen darf die Angel ausgeworfen werden.

Mit Trophy Bass 2 brechen für die Millionen von Hobby-Anglern unter unseren Lesern goldene Zeiten an: Weder Schonzeit noch fehlender Angelschein können Sie jetzt noch am Ausüben Ihrer Lieblings-Sportart hindern. Auf einer SVGA-Übersichtskarte tuckern Sie zu jeder x-beliebigen Stelle der insgesamt 10 US-Gewässer. Mit 200 Ködern und 15 Ruten fängt nicht nur Fischers Fritze frische Fische, denn im Optionsmenü läßt sich von der Wassertemperatur bis zur Wahrscheinlichkeit eines Fangs praktisch jeder Aspekt einsteigerfreundlich justieren. Fortgeschrittene widmen sich dem Turnier- bzw. Karriere-Modus. Revolutionär: Sierra bietet Spielern mit Internet-Account die Möglichkeit, auf der konzern-eigenen Homepage mit bis zu 14 Gleichgesinnten auch den letzten virtuellen Weiher leerzufischen. Eine nette Idee, wenngleich dadurch die Eintönigkeit des Single-Player-Modus lediglich vervielfacht wird. **(pm)** ■

RANKING

Simulation	
Spielspaß	44%
Hersteller	Sierra
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	Modem, Netzwerk, Internet
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-RROM, Win3.1

Williams Arcade Classics

Defender und Joust gehören zu den spielenswerten Programmen.

Kennen Sie noch Joust? Auf einem straußenähnlichen Vogel flogen Sie durch die Lüfte und versuchten, die gegnerischen Reiter von ihren Tieren zu stoßen. Dies alles in 16 Farben, mit einer vorbildlich einfachen Steuerung und selbst für den C64 in Spielhallenqualität verfügbar. Seitdem sind 14 Jahre verstrichen, und viele trauern den guten alten Spielhallenklassikern nach - waren die nicht viel origineller und spaßiger als die heutigen Spiele? Der Automatenhersteller Williams hat die Uralttitel Bubbles, Defender (Vater aller Vertikalscroller), Defender 2, Joust, Robotron 2048 und Sinistar (eine Asteroids-Variante) für den PC umgesetzt und gemeinsam auf eine CD gepreßt. Da die Programme in allen Belangen unverändert blieben, mag sich bei so manchem eine nostalgische Erinnerung an die guten alten Zeiten einstellen - spielerisch überzeugen können nur wenige. Allerdings sind sie Vorbild für die vielen guten Shareware-programme... **(hw)** ■

RANKING

Arcade	
Spielspaß	50%
Hersteller	GT Interactive
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	2 Spieler an einem PC
SYSTEM	486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95

Software 2000 im Abseits: Alles über die spektakuläre Bundesliga Manager 97-Panne

Schöne Bescherung

Der kaum für möglich gehaltene Super-GAU ist eingetreten: Mehrere Dutzend Bugs werden beim Bundesliga Manager 97 von Software 2000 standardmäßig mitgeliefert. Noch nie zuvor hat die Veröffentlichung eines Spiels einen derartigen Sturm der Entrüstung ausgelöst - Tausende von frustrierten Käufern haben sich mit e-Mails, Fax-Sendungen, Briefen und Anrufen an uns gewandt und von gravierenden Mängeln der ausgelieferten Version berichtet. PC Games hat nachrecherchiert und informiert Sie über die Hintergründe des bislang größten Skandals in der deutschen Computerspiele-Landschaft.

Funktionen ohne Wert: Fast alle Automatik-Bereiche verweigern die Arbeit. Taktik und Aufstellung bleiben über die gesamte Saison hinweg identisch.

Gravierende Fehler in der Spieler-Datenbank: Kaum ein Alter stimmt mit der Realität überein. Mittels Editor lassen sich die Schnitzer manuell beseitigen.

Von Pleiten, Pech und Pannen wird wieder mal „Deutschlands führender Anbieter von Unterhaltungssoftware" (Eigenwerbung) heimgesucht: Bereits wenige Stunden nach dem Verkaufsstart des langerwarteten Bundesliga Manager 97 gingen bei uns die ersten Meldungen ein, die sich über zahllose System-Abstürze sowie Unmengen technischer und logischer Fehler beschwerten. Was war passiert? Offizielles Software 2000-Statement: „Versehentlich ist das ‚falsche Master' zum Duplizieren ans Preswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war." Ein Irrtum mit Folgen: Von dezentem Groll über wutentbrannte Verwünschungen in Online-Foren bis hin zur Planung von Protest-Kundgebungen reichte die „Selbstjustiz" der Käufer, die sich um ihr Geld (durchschnittlicher Kaufpreis: zwischen 60 und 100 Mark) geprellt fühlten. Wer bei einem kulanten Händler gekauft hatte, konnte das Spiel immerhin zurückgeben. Anwender mit weniger Glück wurden durch verständnisvolle Software 2000-Mitarbeiter am anderen Ende einer 0190-Kummer-Nummer (DM 1,20 pro Minute) ruhiggestellt, die mit Bald-kommt-der-Bugfix-Durchhalteparolen für Stimmung sorgten.

„Kleinere Fehler können jedem unterlaufen und sind auch verzeihbar, aber das, was sich Software 2000 mit ihren diesjährigen Erscheinungen geleistet hat, kann von uns als Endverbraucher nicht länger hingenommen werden."
Rainer Köhler, Olching

„Glänzendes" Debüt

Bei der ersten BM 97-Staffel (Experten gehen von einer sechsstelligen Erstauslieferungs-Menge aus) fehlte obendrein der vierfarbige CD-ROM-Aufdruck - eine blitzblanke Silberscheibe ohne jegliche Beschriftung lag in der Packung. Ein weiteres Indiz für den Zeitdruck, der offenbar geherrscht hat - so die allgemeine Vermutung. Die Eutiner wahren selbst in Situationen wie dieser ihren Humor und machen daraus kurzerhand einen Marketing-Gag:

Tips der Redaktion

- Lassen Sie sich unbedingt registrieren und vermerken Sie auf der Postkarte sicherheitshalber, daß Sie auf sofortige, kostenlose Zusendung eines Bugfix bestehen. Software 2000 hat angekündigt, daß alle gemeldeten Kunden automatisch und ohne weitere Kosten mit einem Patch versorgt werden.
- Den Anruf bei der „Premium-Hotline" (0190-572000, Mo-Fr 14-19 Uhr, DM 1,20 pro Minute) können Sie sich sparen. Ganz abgesehen davon, daß die Leitungen fast pausenlos besetzt sind: Solange kein Bugfix vorliegt, der die inhaltlichen Fehler beseitigt, nützen alle noch so gutgemeinten Empfehlungen der Mitarbeiter zu technischen Problemen nichts.
- Wichtige Information für alle, die sich im Rahmen der PC Games-Abo-Geschenk-Aktion (Ausgabe 12/96) einen Bundesliga Manager 97 bestellt haben: Aus verständlichen Gründen liefern wir natürlich KEINE fehlerhafte Version aus. Der Versand des BM 97 erfolgt erst, wenn eine einwandfrei spielbare Version vorliegt.
- Falls Software 2000 Wort hält, finden Sie den Bugfix auf der Cover-CD-ROM der PC Games 2/97.
- Wer den BM 97 noch nicht besitzt, sollte mit dem Kauf warten, bis die „neue" Version im Handel ist - wir werden rechtzeitig Entwarnung geben.

Fehlalarm

Bugs, die keine sind:

- Den Verein „SG Quelle Fürth" gibt es wirklich (Regionalliga Süd).
- Daß die Spieler-Portraits nicht mal im entferntesten der Realität entsprechen, ist leider eine unvermeidbare Kompromiß-Lösung. Grund: die Rechte an den Bildern liegen im Gegensatz zu den Spieler- und Vereinsdaten nicht beim DFB, sondern bei den jeweiligen Klubs und letzten Endes bei jedem Kicker selbst.
- Der Kader der Nationalmannschaft wird aus den jeweils besten verfügbaren Aktiven zusammengestellt. Da der BM 97 u. a. auf einen Spieler-Pool zurückgreift, in dem auch Phantasienamen („Rübennase") vertreten sind und der ansonsten für die Zusammenstellung der Transfer-Listen herangezogen wird, kann es durchaus vorkommen, daß „No-names" mit insgesamt besseren Werten den Bundesliga-Spielern vorgezogen werden. Dieses Verfahren ist zwar nicht gerade Berti-Vogts-kompatibel, soll aber auch in den angekündigten Patches beibehalten werden.

Die ersten BM 97-Besitzer wollte man - analog zu ähnlichen Aktionen bei Musik-CDs - mit einer Art „Special Edition"-Blanko-CD-ROM ausstatten. Erst die nächste Auflage wird ordnungsgemäß bedruckt sein. Wie versucht der Hersteller nun, das Vertrauen der Verbraucher zurückzugewinnen? Marketing-Manager Uwe Fürstenberg gegenüber PC Games: „Wir gehen davon aus, daß der Spielspaß am endgültigen, fehlerfreien Produkt über die anfänglichen Schwierigkeiten hinwegtröstet." Respekt vor so viel Optimismus, aber die Realität dürfte anders aussehen - nicht zuletzt deshalb, weil der BM 97 nach dem F1 Manager 96 bereits das zweite fehlerhafte Software 2000-Eigengewächs (Destiny und Rally Racing sind Lizenzen) in Folge ist.

Mängelliste

Die gravierendsten Bugs der Version 1.06: 3D-Szenen stimmen zum Teil nicht mit dem darauffolgenden Ergebnis überein (Ball im Tor, Treffer wird nicht gewertet bzw. umgekehrt), Automatik-Funktionen sind teilweise wirkungslos, „Spielstand laden"-Funktion zu Spielbeginn fehlt, Funktionstasten-Belegung und Options-Einstellungen werden nicht mitgespeichert, absurde Ergebnisse beim Hallenmasters, Nachwuchs-Spieler haben unrealistisch gute Werte, Laden des eigenen Paßfotos ist nicht möglich, Stadionperipherie-Bauaufträge werden nicht ausgeführt, häufiger Systemabsturz bei der Auslosung der Champion's League-Begegnungen, fehlerhafte Sprachausgabe und viele, viele weitere Bugs!

Last-Minute-Information: Wenige Stunden vor Redaktionsschluß hat uns Software 2000 einen vorläufigen Bugfix zukommen lassen, der zumindest die gröbsten „Fouls" beseitigt. Allerdings sind uns bereits beim Anspielen dieser inoffiziellen Version 1.104 etliche Altlasten aufgefallen: Rekrutierte Jugendspieler sind immer noch fußballspielende Götter, die Sprachausgabe bei der Auslosung und bei den Torszenen stimmt in den seltensten Fällen, die Automatik-Funktionen „streiken" beharrlich und selbst Kleinigkeiten wie die konfuse Finanzübersicht oder Fehler in der Spieler-Datenbank wurden noch nicht bereinigt.

Wieso, weshalb, warum

Viele fragen sich indes: Warum hat PC Games den Bundesliga Manager 97 trotz Bugs mit satten 87% bewertet und mit einem Award gewürdigt? Kein Wunder: Unsere Testversion war so weit spielbar, daß wir uns guten Gewissens eine seriöse Besprechung zutrauen konnten. System-Abstürze kamen praktisch überhaupt nicht vor, der Stadion-Ausbau funktionierte tadellos, der allerorten vermißte Button zum Spielstand-Laden auf dem Start-Bildschirm war bereits implementiert, die Spieler-Daten erschienen bis auf wenige Ausnahmen korrekt und so weiter. Alle darüber hinaus vorhandenen Bugs (die sich in einem für Testmuster tolerierbaren Rahmen bewegten) haben wir sofort an Software 2000 gemeldet, wo man bereits an der Beseitigung jener Fehler arbeitete. Demzufolge lautete auch die Aussage: In der ausgelieferten Fassung werden diese Mängel definitiv nicht auftreten. Tatsächlich gelangte aber die hoffnungslos verbugte Beta-Version 1.06 in den Handel. Geht man von einer intakten Version aus, sind sowohl die vergebene Wertung als auch der damit verbundene PC Games-Award nach wie vor gerechtfertigt. Da uns Software 2000 bislang keinen offiziellen Bugfix zur Verfügung stellen konnte, haben wir entsprechende Maßnahmen ergriffen - mehr dazu im Statement.

Petra Maueröder ■

```
Lieber Kunde,

ein inhaltliches Update ist in Arbeit.
Abstürze, wie Du sie berichtest, sind uns nicht be-
kannt.
Das Programm selbst läuft fehlerfrei.
Auf einigen Rechnern gibt es die bekannten Hardware-
kompatibilitätsprobleme mit Soundkarte und VESA-Modus
der Grafikkarte.
Schau dazu im Handbuch nach und versuch die Parameter,
wie sie in README.TXT beschrieben werden.

BM97 nosound novideo no3d

Damit läuft das Programm erfahrungsgemäß auf nahezu
allen Rechnern.
Auf alle Fälle sicherstellen, daß EMM386 oder QEMM
oder SMARTDRV nicht geladen sind, wenn es Probleme
gibt.

Treten „echte" Abstürze auf, so benötigen wir genaue-
re Infos über die Hardware und die Programme/Treiber
im Speicher.

                         Tschüß und viel Spaß
                            Olaf Weiland
                          webmaster/Support
```

(Anm. d. Red.: Software 2000-e-Mail vom 04.11.96 - BM 97 ist seit fünf Tagen im Handel)

Statement

Von wegen „Programmiert auf gute Unterhaltung" (Software 2000-Slogan): Für den zuversichtlichen BM 97-Käufer waren vielmehr wochenlanges Warten auf den heilbringenden Bugfix und ggf. zusätzliche Kosten durch Anrufe bei der 0190-Hotline vorprogrammiert. Leichtfertig verspielt Software 2000 den unbezahlbar guten Ruf der Bundesliga Manager-Serie und somit auch das Vertrauen von hunderttausenden Fans dieses Bestsellers. Noch bedenklicher als der Fauxpas an sich erscheint uns das Verhalten dieser Firma gegenüber zahlenden Kunden (oder besser: unfreiwilligen Beta-Testern), die selbst eine Woche nach Bekanntwerden der ersten Bugs mit Dementis beschwichtigt und mit obskuren Ratschlägen hingehalten wurden. Typisches Beispiel: Beim Programmstart solle man doch bitteschön „BM97 nosound novideo no3d" eintippen - fehlt nur noch der Parameter „nofun". Kopfschütteln allerorten: Anstatt umgehend die weitere Verbreitung der fehlerhaften Software zu stoppen, wird ungeniert weiterverkauft. Keine Entschuldigung im großen Stil (etwa wie es Shell nach dem Brent Spar-Eklat praktizierte), keine entgegenkommende Rücknahme, keine Rückruf-Aktion. Statt dessen die übliche Masche: Erst mal munter ausliefern - zerknirscht bedauern und nachbessern per Bugfix kann man später immer noch, und nach einem halben Jahr spricht sowieso keiner mehr davon. So nicht! Damit wir Sie in Zukunft rechtzeitig warnen können, lautet die Konsequenz für uns: Software 2000-Produkte werden ab sofort nur noch dann getestet, wenn die fertig verpackte Version vorliegt. Weil der BM 97 im ausgelieferten Zustand kaum spielbar ist und zwei Wochen nach Verkaufsstart immer noch kein offizieller Patch existiert, wird der PC Games-Award mit sofortiger Wirkung aberkannt und der Status des Referenz-Titels bis auf weiteres ausgesetzt. Da wir nicht bereit sind, für den „Bug Manager 97" auch noch indirekt zusätzliche Werbung zu betreiben, werden wir die Demo-Version NICHT auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen. Wir hoffen, daß wir damit in Ihrem Sinne handeln.

Wer braucht 16x-Laufwerke?

Die neuesten CD-ROM-Laufwerke

Immer schneller drehen sich die silbernen Scheiben in den CD-ROM-Laufwerken: Sensationell ist das von Goldstar angekündigte Laufwerk mit 16-facher Umdrehungszahl. Mit der DVD kommt zudem ein neuer Standard, der eine Speicherkapazität von mehreren Gigabyte pro CD erlaubt.

Es ist kaum zu glauben, aber die CD-Technik ist bereits 14 Jahre alt: Schon 1982 stellten Philips und Sony einen gemeinsamen Standard für Audio-CDs vor, der Anfang der 90er Jahre von der Computerindustrie als Massenspeicher entdeckt wurde. Als eine Festplatte mit 100 MByte noch als Luxus galt, waren die rund 650 MByte Speicherkapazität einer CD schon beinahe sensationell. Mit einer Datenübertragungsrate von 150 KByte pro Sekunde und Zugriffszeiten von weit über 300 ms waren die Leistungsdaten eher bescheiden. Durch eine ständige Erhöhung der Umdrehungszahl wurden die CD-ROM-Laufwerke immer leistungsfähiger. Während die schnellsten Laufwerke derzeit bereits mit 12-facher Umdrehungszahl arbeiten, schickt Toshiba demnächst ein Laufwerk mit 14-facher Geschwindigkeit ins Rennen und Goldstar bringt in Kürze sogar ein 16x-Laufwerk heraus. Gleichzeitig sinkt mit der Erhöhung der Rotationsgeschwindigkeit auch die mittlere Zugriffszeit. Toshiba plant, mit seinem 14x-Laufwerk - laut eigenen Angaben - die Schallmauer von 100 ms zu durchbrechen. Doch dieser ganze Fortschritt bleibt nicht ohne Nachteil: Drehte sich eine CD in einem Single-Speed-Laufwerk mit etwas über 500 Umdrehungen pro Minute noch recht gemächlich, beschleunigen 8x-Laufwerke bereits auf über 4.200 U/min. Ein 14x-Laufwerk kommt auf über 7.000 U/min, was deutlich über den Umdrehungszahlen der meisten Festplatten liegt.

Vorsicht Falle?

Ist eine CD-ROM nicht optimal gefertigt, was durchaus keine Seltenheit ist, beginnen die Scheiben bereits in 8x-Laufwerken kräftig zu flattern. Dies führt zu einer unangenehmen Lautstärke und macht sich in starkem Vibrieren des gesamten Rechners bemerkbar. Die Folge können Lesefehler oder eine verminderte Lebensdauer der Laufwerke sein. Ein weiterer Nachteil ist, daß mit erhöhten Datenübertragungsraten die Auslastung des Prozessors zunimmt, der die Datenflut auch in den Speicher schaufeln muß. Ein Pentium mit 100 MHz wird durch einige 8x-Laufwerke mit IDE-Schnittstelle bereits zu 50 Prozent ausgelastet. Sie sollten daher nicht versuchen, Ihren betagten 486er mit einem 12x-Laufwerk auszurüsten - beim Abspielen von Videos kommt es beispielsweise zu deutlichen Aussetzern, da nicht mehr ausreichend Zeit zur Dekomprimierung der Daten vorhanden ist.

Entwarnung!

Bei Pentium-Systemen mit deutlich über 100 MHz ist die CPU-Belastung aber weitgehend vernachlässigbar, da die verbleibende Rechenleistung für Multimedia-Applikationen oder Spiele vollkommen ausreicht. Bei der Installation von neuer Software oder dem Nachladen von Grafiken spielt die CPU-Belastung keine Rolle, da im Hintergrund ohnehin keine anderen Applikationen laufen sollten. Abhilfe schaffen schließlich moderne IDE-Schnittstellen, die einen eigenständigen Datentransfer von Massenspeicher und Hauptspeicher unterstützen. Unterstützt Ihr Laufwerk einen solchen PIO-Mode (Programmed Input Output), geschieht der Transfer direkt über den PCI-Bus mit einer vernachlässigbaren CPU-Belastung.

In der Proxis

Für Spieler stellt sich natürlich die Frage, ob sich die Anschaffung eines der ultraschnellen Laufwerke überhaupt lohnt. Hier können Sie vor allem bei der Installation von Spielen wie Wing Commander IV mit einem deutlichen Geschwindigkeitsvorteil rechnen. Die niedrigen Zugriffszeiten moderner Laufwerke wirken sich besonders im Kampfmodus des Spiels positiv aus: Wenn beispielsweise Daten für den Funkverkehr nachgeladen werden, kommt es im Spiel zu einer kurzen Unterbrechung des Bildaufbaues, wenn die Zugriffszeiten zu hoch ausfallen.

Vor dem Kauf

Um sich für ein bestimmtes CD-ROM-Laufwerk zu entscheiden, sollten Sie zunächst einmal wissen, auf welche Ausstattungsmerkmale Sie besonders achten sollten. Gemeinsam ist allen Laufwerken eine Reihe von Bedienelementen. An der Frontseite finden Sie die Auswurftaste, einen Kopfhörerausgang mit Lautstärkeregler sowie eine LED, die den Lesezugriff anzeigt. Der Notauswurf-Mechanismus zum manuellen Öffnen der Schublade wird über ein dünnes Stück Draht ausgelöst - In der Praxis werden Sie diesen jedoch nur sehr selten benötigen. An der Rückseite besitzen die Laufwerke Anschlüsse für die Schnittstelle, die Stromversorgung sowie für die Audioverbindung zur Soundkarte. Auf diese hat der Lautstärkeregler des Kopfhörerausgangs übrigens keinen Einfluß, wie häufig fälschlicherweise vermutet wird. Leider gibt es immer noch keine gültige Norm für den Audioanschluß auf der Soundkarte, so daß viele Hersteller ein Kabel mit mehreren Steckern anbieten.

Kommen wir zu den Unterschieden: Bei älteren Laufwerken kam häufig noch ein sogenannter Caddy zum Einsatz - ein Plastikgehäuse, das zusammen mit eingelegter CD komplett in das Laufwerk geschoben wird. Der Hersteller Plextor stattet seine SCSI-Laufwerke auch heute noch mit einem solchen Mechanismus aus. Der Vorteil: benutzt man für jede CD einen eigenen Caddy, so ist ein Verkratzen und Verschmutzen teurer Original-CDs praktisch ausgeschlossen. Die anderen Hersteller sind dazu übergegangen, die Laufwerke mit Schubladen auszustatten, wie Sie diese von den Audio-CD-Spielern kennen. Der Vorteil liegt in der praktischen Bedienung dieser Schubladen, der Nachteil darin, daß Sie solche Laufwerke nicht ohne weiteres vertikal in den Rechner einbauen können. Diesem eher seltenen Problem begegnen viele Hersteller, indem sie kleine ausfahrbare Klammern in die Schublade integrieren, die die CD beim vertikalen Einsatz festhalten. Eine solche Lösung hebt den Vorteil der einfachen Bedienung einer Schublade allerdings prompt wieder auf.
Zahlreiche Laufwerke besitzen heute weiterhin einen digitalen Audioausgang. An diesen können Sie entweder eine moderne Soundkarte wie beispielsweise von Terratec bzw. Guillemot anschließen oder aber einen digitalen Verstärker für Stereoanlagen versorgen.

Die Schnittstelle

Die meisten CD-ROM-Laufwerke sind heute mit einem Anschluß für Enhanced-IDE-Schnittstellen ausgestattet. Jeder moderne Rechner besitzt zwei dieser Schnittstellen, an die sich wiederum jeweils zwei Laufwerke anschließen lassen. Eine SCSI-Schnittstelle müssen Sie in der Regel nachrüsten: Ein entsprechender Hostadapter, wie er beispielsweise von Adaptec angeboten wird, liegt bei rund 300 bis 350 Mark. Eine SCSI-Schnittstelle bietet Ihnen jedoch Anschluß für bis zu sieben Geräte und eine deutlich höhere Performance bzw. eine CPU-Belastung nahe Null. Die auf vielen Soundkarten vorhandene zusätzliche IDE-Schnittstelle sollte - wenn möglich - nicht verwendet werden. Je nach Modell kann es zu Leistungseinbußen oder Inkompatibilitäten kommen. Weiterhin bietet zum Beispiel die Firma Freecom externe CD-ROM-Laufwerke an, die Sie an den Druckerport des Rechners anschließen können. Bei dieser

NEC bietet mit dem CDR-1410 auch ein externes CD-ROM-Laufwerk an, das über eine SCSI-Schnittstelle betrieben wird.

Mit einem CD-ROM-Laufwerk mit 8-facher Umdrehungszahl, wie dem Teac CD58E, erreichen Sie Datenübertragungsraten von bis zu 1.200 KByte pro Sekunde.

Von Teac bekommen Sie mit dem CD-C68E einen Wechsler für bis zu sechs CDs, der mit einer einer achtfachen Übertragungsrate arbeitet.

Das Laufwerk FX120 von Mitsumi war das erste 12x-Modell. Die maximale Übertragungsrate liegt bei bei 1.800 KByte pro Sekunde!

Lösung brauchen Sie den Computer nicht aufzuschrauben und können das Laufwerk problemlos an mehreren Rechnern benutzen. Der Nachteil besteht darin, daß Laufwerke am Druckerport bei weitem nicht die Übertragungsraten von IDE-Schnittstellen liefern. Auch für Besitzer eines Notebooks mit PCMCIA-Anschluß hat die Firma Freecom verschiedene Laufwerke im Angebot, die auch die vollen Übertragungsraten liefern.

Was Sie beim Einbau beachten müssen

Nach dem Kauf eines IDE-Laufwerks stehen Sie zunächst vor der Wahl, an welche der beiden IDE-Schnittstellen Sie das Gerät anschließen sollen. Der erste Anschluß ist bereits durch die Festplatte des Rechners belegt.

Zwar können Sie das neue Laufwerk nun parallel zur Festplatte anschließen, jedoch kann dies die Performance der Festplatte beeinträchtigen. Betreiben Sie ein CD-ROM-Laufwerk daher als Master an der zweiten IDE-Schnittstelle. Die Einstellung Master oder Slave wird dabei einfach über das Setzen eines Jumpers an der Gehäuserückseite vorgenommen.
Unter Beachtung der üblichen Sicherheitsmaßnahmen - ziehen Sie vor dem Öffnen des Gerätes immer die Stromversorgung ab - können Sie das Laufwerk von vorne in einen freien 5,25-Zoll-Einbauschacht schieben. Das Anbringen der Kabel ist ebenfalls relativ problemlos: Der Stromstecker ist ohnehin verpolungssicher, und bei dem Schnittstellenkabel achten Sie nur darauf, daß die farbige Markierung des Kabels mit der mit 0 bzw. 1 gekennzeichneten Seite des Pfostensteckers übereinstimmt.
Die Installation von Treibern können Sie sich unter Betriebssystemen wie Windows 95 oder OS/2 sparen, da diese automatisch erkannt werden. Für DOS und Windows 3.x muß jedoch weiterhin ein Gerätetreiber installiert werden. Die meisten Hersteller liefern die Laufwerke mit automatischen Installationsprogrammen, die die Dateien Autoexec.bat und Config.sys korrekt einrichten.

Wie geht es weiter?

Die CD-ROM-Technologie scheint mit 14- bzw. 16-facher Geschwindigkeit endgültig ausgereizt, da die Übertragungsraten auf dem Niveau von Festplatten angelangt sind. Als Engpaß erweist sich mittlerweile die Speicherkapazität von 650 MByte: Spiele wie Wing Commander IV oder Microsofts Deadly Tide, die auf sechs bzw. vier CDs ausgeliefert werden, zeigen, daß das Medium CD-ROM eine Frischzellenkur benötigt. Und diese heißt DVD: Durch eine geänderte Wellenlänge des Lasers wird eine höhere Datendichte möglich, so daß bereits die einfache Version der DVD auf 4,7 GByte kommt. Die höhere Datendichte führt so ganz nebenbei auch dazu, daß bereits bei einfacher Umdrehungsgeschwindigkeit die siebenfache Datenübertragungsrate einer CD-ROM erreicht wird. Zusätzlich kann die DVD mit zwei Schichten und sogar doppelseitig gefertigt werden, so daß bis zu 17 GByte Daten auf eine einzige Disk passen! Kritiker mögen vorschnell behaupten, für solche Kapazitäten gebe es kaum praktische Anwendungen. Doch Vorsicht: Weder Bill Gates besaß seinerzeit genügend Vorstellungsvermögen, um sein Betriebssystem DOS für mehr als 640 KByte RAM auszulegen, noch war den wenigsten klar, womit nach der Einführung der CD-ROM-Laufwerke die CDs denn nun gefüllt werden sollten. Beschränkten sich die Hersteller zunächst auf das Produzieren reichlich überflüssiger Shareware-CDs mit Tausenden von Prográmmchen, so zeigten doch bald die innovativen Firmen, wo es langgeht - wie zum Beispiel LucasArts mit ihrem Verkaufsschlager Rebel Assault.
Ein erstes konkretes Anwendungsgebiet für die DVD ist die Verwendung als Datenträger

Das brandneue 12x-Laufwerk von Toshiba bekommen Sie als IDE- und SCSI-Modell. Die mittlere Zugriffszeit liegt bei nur 125 ms.

Das neue DVD-Laufwerk von Toshiba unterscheidet sich äußerlich kaum von herkömmlichen Laufwerken. Lediglich zwei zusätzliche LEDs an der Frontseite verraten, daß im Gehäuse die neue Technik zum Einsatz kommt.

Die Technik

Auf eine CD passen bis zu 650 MByte Daten - das reicht für 72 Minuten Musik oder rund 70 Minuten Video im MPEG-Format. Die Daten sind dabei von innen nach außen spiralförmig gespeichert. Da sich bei gleichbleibender Geschwindigkeit der CD in einer Umdrehung unterschiedlich viele Daten am Laser vorbeibewegen würden, ist zum Erreichen einer konstanten Übertragungsrate ein ständiges Anpassen der Umdrehungsgeschwindigkeit nötig. Aus diesem Grund haben CD-ROM-Laufwerke immer noch relativ hohe Zugriffszeiten. Eine besondere Lösung dieses Problems hat sich Pioneer bei seinem neuen 10x-Drive DR-A10X einfallen lassen: Im Inneren - besonders schnell drehenden - Bereich der CD wird die Geschwindigkeit konstant gehalten, und erst auf den weiter außen liegenden Bereichen erfolgt wieder eine Anpassung der Umdrehungsgeschwindigkeit. Der Effekt ist eine insgesamt wesentlich schnellere Zugriffszeit selbst im Vergleich zu deutlich schneller drehenden Laufwerken.

Übersicht CD-ROM-Laufwerke

	Aztech cda 868-011	Aztech cda 1068-011	Aztech cda 1268-011	Goldstar GCD-580B	Mitsumi FX 810T	Mitsumi FX 120	NEC CDR 1400
Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Speed	8x	10x	12x	8x	8x	12x	8x
Mittlere Zugriffszeit	185 ms	150 ms	155 ms	150 ms	150ms	130 ms	140ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1500 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	199,- Mark	249,-Mark	299,- Mark	200,- Mark	200,- Mark	310,- Mark	249,- Mark
Infos im Internet	http://www.aztech.com.sg	http://www.aztech.com.sg	http://www.aztech.com.sg	http://www.lg.co.kr	http://www.mitsumi.com	http://www.mitsumi.com	http://www.nec.com
Info	(0421) 1625640	(0421) 1625640	(0421) 1625640	(02154) 492160	(0180)5212530	(0180)5212530	(089) 962740

	NEC CDR 1410	Pearl BCD739	Pioneer DR-U 12X	Pioneer DR-A 12X	Plextor PX-83CS	Plextor DX-12CS	Samsung SCR-830
Schnittstelle	SCSI	IDE	SCSI	IDE	SCSI	SCSI	IDE
Speed	8x	8x	12x	12x	8x	12x	8x
Mittlere Zugriffszeit	140ms	180 ms	100ms	100 ms	115 ms	105 ms	145 ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahre	2 Jahre	2 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	349,- Mark	189,- Mark	345,- Mark	285,- Mark	539,- Mark	k. a.	199,- Mark
Infos im Internet	http://www.nec.com	http://www.pearl.de	http://www.pionier.com	http://www.pioneer.com	http://www.plextor.com	http://www.plextor.com	http://www.samsung.com
Info	(089) 962740	(07631) 360300	(02154)913353	(02154) 913353	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(0180) 5121213

	Sony CSD-88E	Teac CD-58E	Teac CD-512E	Toshiba XM-5602B	Toshiba XM-5701B	Toshiba XM-5702B	Toshiba XM-3801B
Schnittstelle	IDE	IDE	IDE	IDE	SCSI	IDE	SCSI
Speed	8x	8x	12x	8x	12x	12x	14x
Mittlere Zugriffszeit	160ms	135 ms	110 ms	145ms	125 ms	125 ms	95 ms
Datenübertragungsrate	1200 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1200 KByte/s	1800 KByte/s	1800 KByte/s	2100 KByte/s
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Preis ca.	199,- Mark	199,- Mark	315,- Mark	199,- Mark	399,- Mark	349,- Mark	499,- Mark
Infos im Internet	http://www.sony.com	http://www.teac.com	http://www.teac.com	http://www.toshiba.com	http://www.toshiba.com	http://www.toshiba.com	http://www.toshiba.com
Info	(0221) 5977376	(0611) 715854	(0611) 715854	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444	(02921) 99-4444

für Spielfilme. Bis zu 135 Minuten Film im MPEG-2-Format, das eine den üblichen TV-Standards vergleichbare Bildqualität ermöglicht, finden auf ihr Platz. Zusätzlich passen drei Tonspuren für synchronisierte Fassungen der Spielfilme mit Dolby Surround Sound auf die neue Scheibe. Untertitel für weitere Sprachen soll es ebenfalls geben. Mit den neuen Playern, die unter anderem von NEC, Philips und Toshiba erscheinen sollen, können Sie natürlich die alten CDs weiterhin lesen. Erste Modelle werden 1997 zu Preisen zwischen 700 und 900 US-Dollar angeboten. Wird der Wettbewerb der Hersteller ähnlich hart geführt wie zuletzt bei den CD-ROM-Laufwerken, so sollte schon bald nach Einführung der neuen Laufwerke ein Preisrutsch einsetzen. Nach Einschätzung von Sony Deutschland wird etwa zwei Jahre nach der Markteinführung mit ersten DVD-Brennern zu rechnen sein. Wiederbeschreibbare Medien mit der Bezeichnung DVD-RAM sollen dann ebenfalls zur Verfügung stehen.

Kersten Mayer ■

Das Laufwerk Multispin 4x4 von NEC kann bis zu vier CD-ROMs gleichzeitig aufnehmen. Über zusätzliche Tasten an der Frontseite können Sie manuell eine CD auswählen.

Flugtauglich

Die besten Jetst

Flugsimulatoren moderner Düsenjäger stehen im Funktionsumfang den realen Jets beinahe in nichts nach. Bei den unzähligen Tastaturkommandos verlieren nicht nur Anfänger schnell den Überblick - oft wird das eigene Flugzeug just in dem Moment vom Himmel geholt, wenn Sie gerade die Tastenkombination zum Abschuß einer Luftabwehrrakete suchen. Doch Not macht bekanntlich erfinderisch, und so gibt es ausgeklügeltes Zubehör zur Kontrolle von Flugzeug und Waffen.

Außer in der Optik und der Anzahl der Feuerknöpfe unterscheiden sich die hier vorgestellten Joysticks auch durch ihre Kompatibilität: Standards setzen die bekannten Hersteller CH Products und Thrustmaster. Beide Systeme belegen mit ihren Funktionen die zwei Kanäle eines Joystickports, wobei jedoch die Konfiguration von Tasten und Achsen unterschiedlich ausfällt. So kommt es, daß ein Standard-Joystick von CH Products mit einer Schubkontrolle ausgestattet ist. Dafür wird das Drücken von mehreren Tasten gleichzeitig nicht unterstützt. Bei Thrustmaster ist dies genau umgekehrt: Hier muß der Joystick ohne Schubkontrolle auskommen, dafür können mehrere Tasten zugleich gedrückt werden. Beide Standards unterstützen einen Vierwegeschalter sowie vier Feuertasten. Die Vierwegeschalter sind zumeist in Form eines Hütchens (coolie hat) realisiert. Zusätzlich gibt es die Ausführung als Türmchen, ähnlich einem Turm in einem Schachspiel. Dies soll eine einfache Unterscheidung auch ohne Blickkontakt ermöglichen. Eine solche Sonderausstattung wird jedoch nur von programmierbaren Joysticks unterstützt - diese emulieren das Drücken einer Taste und werden in das Tastaturkabel eingeschleift. Zusätzlich gibt es separate Schubregler mit Waffenkontrollsystemen, was die Funktionalität nochmals erhöht.

Standard-Joysticks

Sehr preiswert ist der nur 69,- Mark teure PC-Flightforce Pro von Interact. Er hat für jede Taste ein getrennt einstellbares Dauerfeuer und ist auch von Linkshändern bedienbar. Zwei der Feuerknöpfe sind allerdings etwas ungünstig positioniert und sind ebenso wie der Schubregler schlecht zu erreichen. Ebenfalls für Linkshänder geeignet ist der PC Dominator von Logic3. Das etwas schwammige Steuerhütchen läßt sich auf Knopfdruck auch zur digitalen Kontrolle von Beschleunigung und Ruder einsetzen. Der Acemaster von Saitek ist der dritte Joystick im Test, der auch von Linkshändern bedient werden kann. Außergewöhnlich ist der große Beschleunigungshebel auf der linken Seite, der eine sehr genaue Dosierung der Schubkraft ermöglicht. Der 99,- Mark teure Wingman Extreme von Logitech kann keine Sonderausstattung für sich verbuchen, liegt jedoch extrem gut in der Hand. Unangenehm aufgefallen ist hier ein Knarzen und Quietschen der Mechanik. Microsofts Sidewinder3D steht schon besser

Standard Joysticks

Hersteller	INTERACT	LOGIC 3	LOGITECH	MICROSOFT	SAITEK	THRUSTMASTER
Produkt	SV 241 Flight Force Pro	PC Dominator	Wingman Extreme	Side-winder-3D	Acemaster 18 MX-830	Mark II FLCS
Testmuster von	Jöllenbeck	Spectravide	Logitech	Microsoft	Hegener und Gläser	Leisuresoft
Preis	69,- Mark	79,- Mark	99,- Mark	110,- Mark	79,- Mark	159,- Mark
Schubregler	ja	über Tasten	nein	ja	ja	nein
Ruderkontrolle	nein	über Tasten	nein	ja	nein	nein
geeignet für Linkshänder	ja	ja	nein	bedingt	ja	nein
Widerstand Steuerknüppel	leicht	sehr leicht	mittel	sehr leicht	leicht	mittel
Hebelweg	groß	groß	gering	sehr gering	groß	groß
Standfestigkeit	Saugnäpfe	Saugnäpfe	ausreichend	gut	Saugnäpfe	gut
Standard-Feuerknöpfe	4	4	4	4	4	4
programmierbare Knöpfe	-	-	-	-	-	-
Steuerhütchen	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Steuertürmchen	nein	nein	nein	nein	nein	nein

icks im Vergleich

da, lediglich in der Vorwärtsbewegung neigt er leicht zum Umkippen. Der sehr kurze Hebelweg prädestiniert den Stick vor allem für Actionspiele, in denen es auf schnelle Reaktionen ankommt. Die Besonderheiten sind der Schubregler und die Drehbarkeit des Knüppels: Durch die dritte Achse können Sie beispielsweise ein Ruder in Flugsimulationen steuern. Auch 3D-Actionspiele unterstützen diese Erweiterung. Das Flight Control System Mark II von Thrustmaster ist dem Steuerknüppel einer Phantom F-4 nachempfunden. Der Stick besitzt keine zusätzliche Ausstattung und ist mit seinen 159,- Mark etwas teuer.

Programmierbare Joysticks

Der F-16 Combat Stick von CH Products ist mit einer ganzen Reihe zusätzlicher Funktionstasten ausgestattet und verfügt über eine ausgezeichnete Mechanik. Erst in Verbindung mit den ebenfalls von CH stammenden Waffenkontrollsystemen Throttle bzw. Throttle Pro können Sie die erweiterte Funktionalität nutzen. Zusammen kommen Sie hier leicht auf 300,- Mark. So viel kostet auch der Thrustmaster F-16 FLCS, der über eine Unmenge von Funktionen verfügt. Eine Besonderheit ist der zweistufige Feuerknopf, der jedoch von den Spielen unterstützt werden muß. Der Squadron Commander von Quickshot ist eine Kombination aus Schubkontrolle und Joystick und ist mit 149,- ein echtes Schnäppchen. Lediglich die Programmierung ist im Vergleich sehr umständlich und langwierig. Zum gleichen Preis bekommen Sie den Gravis Firebird 2, der über zwei kleine Rädchen für Schub und Ruder verfügt, ein komfortables Tool zur Programmierung besitzt und dank einer riesigen Basis absolut standfest ist. Gestört hat einzig das dezente Quietschen bei unserem Testmuster. Der F-15E Talon von Suncom besitzt 12 programmierbare Funktionen und ist mit 119,- Mark erfreulich preiswert. Der ziemlich große und sehr gut verarbeitet Joystick ist jedoch nichts für kleine Kinderhände, die kaum alle Tasten erreichen dürften. Zur Programmierung gibt es keine vorgefertigten Sets, dafür können in internen Speicherbänken bis zu vier Konfigurationen gesichert werden. Die gleiche Funktionalität bietet der 149,- Mark teure Black Widow Programmable von Destiny, der zusätzlich über Ruder und eine Schubkontrolle verfügt.

Fazit

Angenehm aufgefallen sind der Suncom F-16E Talon und der Gravis Firebird: Beide überzeugen durch ihre Funktionalität und moderate Preise. Ein sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis bietet der Squadron Commander von Quickshot, der über ein separates Waffenkontrollsystem verfügt. Mit seiner dritten Joystick-Achse ist der Sidewinder 3D von Microsoft schließlich ein echter Allrounder. Unter den nichtprogrammierbaren Joysticks sind weiterhin der Acemaster von Saitek und der PC Dominator von Logic3 empfehlenswert. Da nicht selten auch persönliche Vorlieben die Auswahl beeinflussen, sollten Sie den Joystick Ihrer Wahl vor dem Kauf selbst einmal ausprobieren.

Kersten Mayer ■

Programmierbare Joysticks

Hersteller	CH PRODUCTS	DESTINY	GRAVIS	QUICKSHOT	SUNCOM	THRUSTMASTER
Produkt	F-16 Combat Stick	Black Widow Programmable	Fir bird 2	Squadron Commander	F-15E Talon	F-16 FLCS
Testmuster von	Rushware	Vidis	Advanced Gravis	Rushware	Rushware	Leisuresoft
Preis	139,- Mark	149,- Mark	149,- Mark	149,- Mark	119,- Mark	289,- Mark
Schubregler	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Ruderkontrolle	nein	ja	ja	nein	nein	nein
geeignet für Linkshänder	nein	bedingt	nein	nein	nein	nein
Widerstand Steuerknüppel	leicht	sehr leicht	variabel	leicht	mittel	mittel
Hebelweg	groß	groß	gering	groß	groß	groß
Standfestigkeit	sehr gut	Saugnäpfe	sehr gut	sehr gut	Saugnäpfe	gut
Standard-Feuerknöpfe	4	2	4	4	2	2
programmierbare Knöpfe	2	3	9	6	2	6
Steuerhütchen	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Steuertürmchen	ja	nein	nein	nein	ja	3 weitere Vier-Wege-Schalter

Sierra Originals

Kaum eine andere Company hat ein derart breitgefächertes Sortiment zu bieten wie Sierra: Nach der Übernahme von Papyrus (NASCAR Racing) und Impressions (Caesar) deckt der renommierte Hersteller sämtliche Genres mit Top-Produkten ab. Einige der absoluten Bestseller dieses Herstellers werden nun in der Budget-Serie „Sierra Originals" zum Taschengeld-Tarif neu aufgelegt - ganz nach dem Motto „Die größten Hits zum kleinsten Preis". Soeben hat Sierra die Reihe um einige echte Knüller aufgestockt, darunter das 3D-Kampfroboter-Spektakel Earthsiege, die Rennsimulation NASCAR Racing, das Weltraum-Strategiespiel Outpost sowie die Adventures Space Quest 6 und Woodruff. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest verlost Sierra unter den PC Games-Lesern stapelweise Computerspiele aus der riesigen Sierra Originals-Kollektion.

Und das gibt's zu gewinnen:

1. Preis: 1 x Sierra Screamin' 3D, die brandneue Multimedia-Beschleuniger-Grafikkarte (noch nicht im Handel erhältlich) plus 25 Sierra-Originals

2.-5. Preis: je 20 Sierra Originals

6.-20. Preis: je 10 Sierra Originals

21.-100. Preis: je 3 Sierra Originals

101.-200. Preis: je 1 Sierra Original plus Mauspad

Die Preisfragen:

1. Aus welchem aktuellen Sierra-Adventure stammt der abgebildete Screenshot?

2. Wie heißt der bekannte Designer dieser Adventure-Serie?

3. Welches „duftende" Gimmick liegt der Packung bei?

Die richtigen Lösungen schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und schicken diese bis **2. Januar 1997** an:

COMPUTEC-Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Sierra Originals
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COMING UP!

NBA LIVE 97

Es hat sich viel getan in der NBA - und der spektakuläre Wechsel von Mega-Star Shaq O'Neal zu den Los Angeles Lakers war nur eine von vielen tiefgreifenden Veränderungen. Gleiches dürfen die Fans für die nächste Auflage eines der erfolgreichsten und beliebtesten Sportspiele erwarten. Der Test von NBA Live 97 wird zeigen, ob EA Sports hier ähnlich gezaubert hat wie bei FIFA Soccer 97 und NHL Hockey 97.

FLOTTENMANÖVER

Was für eine Karriere: Was früher unter der Schulbank mit Karoblock und Bleistift ausgefochten wurde, macht Hasbro Interactive zu einem High-Tech-Spielzeug in Echtzeit. Flottenmanöver erweitert das bekannte Schiffeversenken-Konzept um neue Einheiten (u. a. Docks, Radaranlagen, Flugzeuge), gerenderte SVGA-Grafiken, famose Zwischensequenzen und eine Vier-Spieler-Netzwerk-Option. Der Untergang für Command & Conquer oder ein Schlag ins Wasser?

GRAND PRIX MANAGER 2

Kurz vor Redaktionsschluß ist das Testmuster eingetroffen - doch da war's bereits zu spät. Einen schnell dahinfabrizierten Hoppla-hopp-Bericht zu einer solch komplexen Simulation wollten wir Ihnen freilich nicht zumuten. Wer sich noch einige Wochen geduldet, wird mit einer ausführlichen Analyse der vielen angekündigten Neuerungen belohnt. Was sich seit dem Vorgänger getan hat und wo die Unterschiede zum F1 Manager 96 2.0 liegen, lesen Sie in der PC Games 1/97.

TIPS & TRICKS

Welchen Top-Hit Sie sich auch unter den Weihnachtsbaum gelegt haben - in der nächsten PC Games finden Sie zu allen wichtigen Neuerscheinungen aufschlußreiche Übersichtskarten und kompakte Komplettlösungen. In Planung sind u. a. Tips & Tricks zur Siedler 2-Mission-CD-ROM, C&C: Alarmstufe Rot, Down in the Dumps und Leisure Suit Larry 7.

AUSSERDEM IM TEST:

Have a N.I.C.E. Day, Risiko, Star General, Steel Panthers 2, Jetfighter 3, Diablo, Terminator: SkyNET und vieles mehr.

MOST WANTED

DIE DREI TOP-HITS IM DEZEMBER:

1. TOMB RAIDER

Lara Croft - eine Frau geht ihren Weg. Einstimmig zum „Spiel des Monats" gewählt!

2. DAS HEXAGON-KARTELL

Da rumpeln die Rotoren: Ascoron überrascht mit einer Weltklasse-Simulation.

3. FIFA SOCCER 97

Überlegene Grafik und phantastisches Gameplay - absolutes Referenz-Kaliber!

WEITERE TIPS DER REDAKTION:

Daytona USA
Down in the Dumps
Leisure Suit Larry 7
M.A.X.
Realms of the Haunting

AB DEZEMBER IM HANDEL (TEST: PC GAMES 1/97):

Diablo
Die Siedler 2 - Mission-CD-ROM
Flottenmanöver
Grand Prix Manager 2
Have a N.I.C.E. Day

Die PC Games Ausgabe 2/97 erscheint am 8. Januar 1997